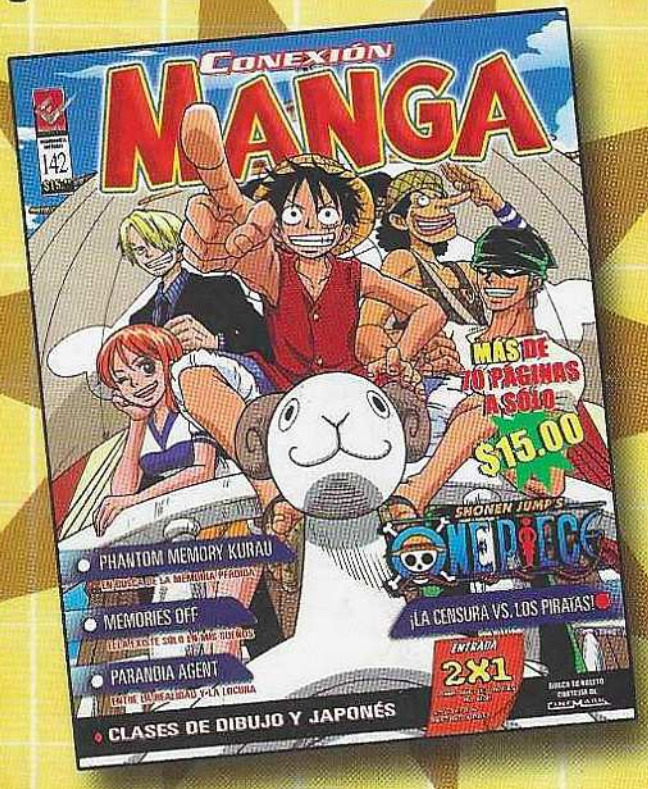
CONEXIÓN
MANGA
VANGUARDIA EDITORES
$28.00
KIBA
ANTI-HÉROE DE OTRO MUNDO
SOUL LINK
UNA LOCA AVENTURA ESPACIAL
COYOTE RAGTIME
VENGANZA, TRAMPAS Y DINERO
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
SAGA INFERNO
CLASES DE JAPONÉS Y MUCHO MÁS...

¡SUSCRÍBETE ONLINE!

CONEXIÓN MANGA

ADQUIERE TU SUSCRIPCIÓN PAGANDO ÚNICAMENTE

>> $500.00 x 24 ejemplares



NO LO PIENSES MÁS

¡LLAMA HOY!

D.F. 15 00 48 00
DEL INTERIOR:
01 800 288 80 10

Realiza tu pago ¡YA!

- TARJETA DE CRÉDITO
- DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX Suc. 0637 Cuenta No. 1860841 ó 2) HSBC Suc. 0959 Cuenta No. 4013318969 a nombre de Representaciones Editorales Internacinales, S.A. de C.V.

Recibe completamente gratis 3 ediciones de la revista

DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

sujeto a existencia

www.suscribeteonline.com

CONEXIÓN
MANGA

CONEXIÓN MANGA

Editorial

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

SUB DIRECCIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

COLABORADORES
REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ADALISA ZÁRATE
AUREA D. FRENIERE
GOARE SALCIDO
RAFAEL CIENFUEGOS
JESÚS CHAVARRÍA
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSADEC RAMOS
ANA LUISA ESPINOSA
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRÍGO RAMOS
DIANA S. ROSILLO ALMAZÁN

DISEÑO GRÁFICO
GERMAN HERNANDEZ ORTEGA

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
DANIELA QUIÑONES VALADEZ

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan A. Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa
Mariana Valdovinos
Asistente

Miguel Angel Ruiz L.
Dirección de Operaciones
Adriana Villalobos
Asistente

Verónica Maldonado R.
Dirección de Circulación

Laura O. Bárcena Villalba
Dirección de Diseño

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Luis García de León
luisg@vanguardiaeditores.com
1323-01-00 ext. 103 Y 110

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Loudes Núñez
y/o Rafael Esquivel
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

www.vanguardiaeditores.com

Sean bienvenidos a la edición 153 de su revista favorita **Conexión Manga**, donde, como siempre, les traemos las últimas novedades sobre el mundo del anime y el manga.

En esta ocasión les presentaremos la reseña de los episodios más recientes de la *Saga de Inferno* del siempre popular anime de *Saint Seiya*, y aunque los últimos capítulos no han sido precisamente los mejores de la serie, eso no ha disminuido el entusiasmo de sus fans.

Para aquéllos que gustan de las aventuras llenas de acción y un poco de romance, les presentamos *Kiba*, anime en el que acompañaremos a los jóvenes Zed y Roia durante su viaje a un mundo lleno de peligros en busca de su propia libertad.

Y ya que hablamos de mundos fantásticos, no se pueden perder la reseña de *HACK Root*, la nueva entrega de la serie *HACK*, en la que, una vez más, un valiente grupo de aventureros se encontrará atrapado en una dimensión virtual donde comprobará que el "Mundo" es más que un simple videojuego.

Pero si eres de los que encuentran la emoción en cosas más "intelectuales", entonces disfrutarás de *Hikaru no Go*, historia en la que el pequeño Hikaru te demostrará que hasta un juego japonés de Go puede ofrecer grandes emociones.

Todo esto, más clases de japonés y nuestras secciones acostumbradas, es lo que te ofrecemos, esperando que disfrutes de este nuevo número.

Fe de erratas: En el número 150 de Conexión Manga, en la página 37 se omitieron los nombres de los tres dibujantes, los cuales son: Adalisa Zárate creadora de Robin, Idoll y Abre una ventana, Aurea D´nabe creadora del personaje Brianna Darrow de Cuentos del Espejo y por último Angel y R.O.M.A. creadores de la brujita Rosy.

CONEXIÓN MANGA No. 153. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Mayo de 2007. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 11068 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 7705/ **IMPI** No. 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

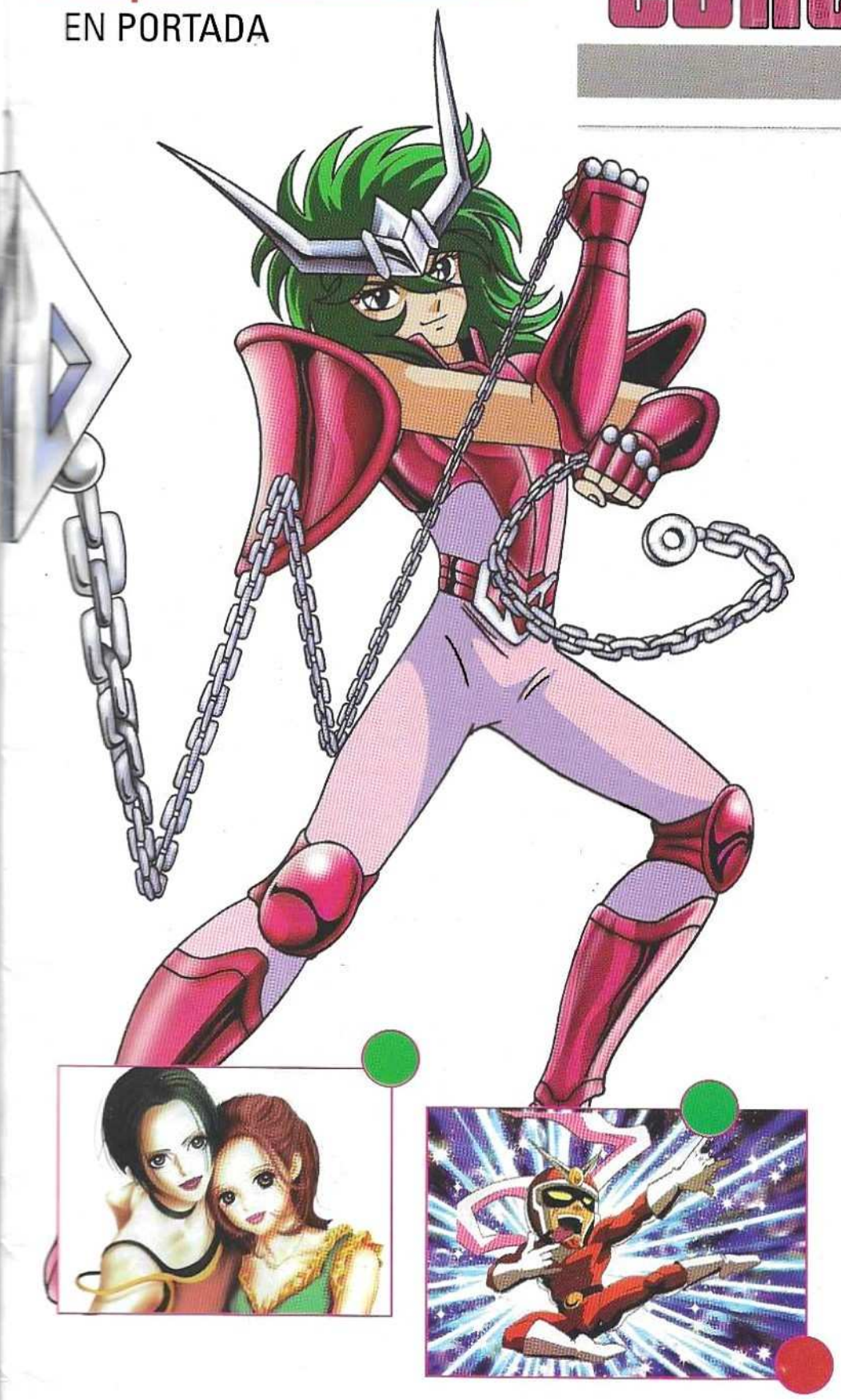
Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

CONEXIÓN MANGA

Contenido

06. Saint Seiya Saga de Inferno
Ikki vs. Shun: el encuentro más esperado

EN PORTADA



- 05. Noticias

RECOMENDACIÓN EN ANIME
- 09. Kiba
- 12. Hack
- 15. Hikaru no Go
- 17. Soul Link
- 20. Coyote Ragtime Show

RECOMENDACIÓN EN MANGA
- 23. Nana

SAGA
- 25. Tulipán Negro, segunda parte
- 38. **BOCETOS SAINT SEIYA**
- 42. **CLASES DE JAPONÉS**

DRAGÓN CINÉFILO
- 47. Gin-Iro no Kami no Agito

NIPPON KANKOU:
- 50. Día de las niñas

ANIME GAMES RELOADED
- 53. Viewtiful Joe

TCG
- 55. Los maestros de rol

TRIBUTO A:
- 57. Yoko Kanno

NAVE DEL TIEMPO
- 59. Samurai Warriors

HUMOR
- 61. Shun de Andrómeda
- 63. CONEXIÓN AKIBA-KEI
- 56. BUZÓN
- 67. GALERÍA
- 69. GADGETS

NOTICIAS

¿Cómo los trata la vida, cuates? Aquí estoy, como siempre, pasándoles al costo, algunas de las noticias más importantes en el medio del anime y el manga.

Por Goji

KI-MONAMOKONA

Para que vean que no sólo de manga vive el mangaka, se anunció el lanzamineto de un nuevo trabajo de Mokona Apapa –miembro del celebre equipo conocido como CLAMP– y que no tiene nada que ver con su anterior trabajo.

Okimono no Kimono es el nombre del primer libro de arte publicado por la mangaka, y el cual fue presentado al público el pasado 14 de febrero. En éste encontraremos –obviamente– una gran cantidad de diseños de kimonos, además de artículos variados y notas de interés general.

© CLAMP

© AKIRA TORIYAMA

EL RETORNO A ISLA PINGÜINO

Aquéllos que pensaban que, después de *Dragon Ball*, Akira Toriyama había desaparecido de la faz de la Tierra, les informamos que este talentoso mangaka ha regresado de la mano de una de sus más populares creaciones, la hiperactiva niña robot Arale.

La nueva película de *Dr. Slump* será estrenada a la par del cuarto filme de *One Piece* en Japón. Según se informa, la nueva cinta estará basada en *Dr. Slump Tokubetsu Hen*, un nuevo trabajo de Toriyama.

Así que sólo basta esperar y ver en qué nuevas locuras se mete la pequeña y alocada Arale...

¡ADIOSÍN!

DORAEMON VS. DOUJINSHIS

En la pasada ComiKet (el evento más grande de doujinshis en Japón), el manga-doujinshi *Doraemon Final Story* vendió más de 15,500 copias, una cantidad elevada para un manga de este tipo, lo cual llamó la atención de los ejecutivos de Shogakukan (posedora de los derechos de *Doraemon*), quienes ahora argumentan que nunca se les pidió un permiso legal para publicar el doujinshi.

Este evento sin precedentes puede afectar en el futuro a la industria del doujinshi, tomando en cuenta que en este tipo de publicaciones siempre se usan personajes ya registrados del anime y el manga, y que es muy posible que muchas compañías de anime y casas editoras prohiban a los creativos usar a sus personajes.

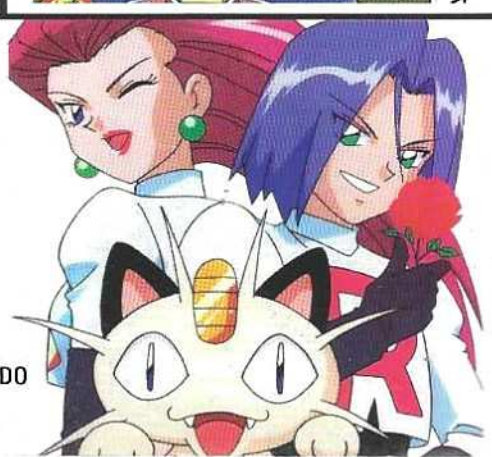
© SHOGAKUKAN INC.

¡PIKACHU VUELVE AL ATAQUE!

Sin duda, *Pokémon* es una de las series consentidas del público nipón, que, después de 276 episodios de televisión, cuatro películas y diferentes versiones de videojuegos, aún piden más de los simpáticos monstruos de bolsillo.

Así pues, desde el año pasado se anunció una nueva película, con motivo del décimo aniversario de este popular anime –la serie salió al aire en 1997–, y llevará el título de *Pocket Monster Diamond and Pearl: Diaruga vs. Parukia vs. Daakuria*. La premier será el 14 de julio de 2007. Sin duda, Ash, Pikachu y compañía nos llevarán a conocer nuevos y fascinantes pokémons, en otra aventura para los fans de la serie.

© NINTENDO



HADES
INFERNO

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

LA TRAVESÍA CONTINÚA

Sin lugar a dudas, los nuevos capítulos de *Saint Seiya* han dejado de ser una novedad en el campo del anime desde hace mucho tiempo, donde muchos se han hasta atrevido a llamar a la travesía inconclusa de estos guerreros como "historia vieja" o "pan con lo mismo". Y uno, luego de 13 años, se comienza a preguntar si después de todo estas personas tienen la razón.

Sea como sea, y muy a pesar de las críticas (sobre TODO de lo que ha pasado alrededor de *Saint Seiya*, incluyendo las peleas entre fans sobre la dudosa calidad de la *Saga de Inferno*) seguimos pegadotes a la televisión ansiosos de ver el tan esperado final de una saga que ha puesto a prueba una y otra vez la resistencia de sus seguidores y en la que se ha aplicado ampliamente la filosofía "Saint Seya nomana", que versa: "no me rajaré por unos cuantos defectitos. Si esperé 13 años, puedo aguantar un rato más".

Así pues, sea por obsesión o no más porque en realidad los fans somos muy tercos, todos aplaudimos cuando Toei Animation lanzó los últimos cinco capítulos de esta aventura, continuando así el calvario de nuestros lastimados protagonistas y acercándonos un poco más al final.

¡CORRE, SEIYA, CORRE!

Y después de haber escrito un millón de artículos sobre el tema, creo que he corrido con suerte, pues justo en el momento de redactar este artículo, los de Toei tuvieron la gracia de lanzar el quinto capítulo, lo que significa que tan sólo nos falta un episodio para que se dé por terminada esta segunda temporada de *Inferno*.

Como dato curioso, y para todos aquéllos que no lo sepan, la *Saga de Inferno* comenzó a transmitirse en Japón en el 2005, constando en su primera temporada con tan solo seis capítulos, trasmitidos del 12 de diciembre (porque al parecer los caballeros son Guadalupanos), al 18 de febrero de 2006.

Nuevamente, el estudio retomó la producción y la segunda temporada fue lanzada (o sea la que estamos reseñando en este artículo) el 15 de diciembre de 2006, transmitiendo el último capítulo de este bloque el 2 de febrero del presente año. Al igual que la temporada pasada, los capítulos tienen una duración de media hora –incluyendo por supuesto el opening y el ending– y se enfocan en los acontecimientos de los volúmenes 25 al 26.

Antes de seguir, aclaro que los siguientes párrafos contienen avances de los capítulos, así que si no quieres que te echemos a perder ciertos detalles, mejor pasa a los apartados siguientes.

El OVA 20 abre con la pelea entre **Aiacos de Garuada** e **Ikki**, quienes estaban acompañados de Saga y de otro espectro en la quinta prisión del inframundo. Los espectros por supuesto tratan de deshacerse de Fénix a como dé lugar, frente al Caballero de Géminis, quien está más que divertido viendo lo inútil que es tratar de deshacerse de una persona cuyo símbolo de protección es ni más ni menos el ave que resucita de sus propias cenizas (y bueno, ya se saben el cuento ¿no?).

Mientras tanto, Hades, que ya se acomodó bien y bonito en el cuerpo de **Shun**, comienza a sentirse atraído por el cosmo del Caballero de Fénix, lo que le lleva a pedirle a Pandora que lo traiga a su presencia para poder interrogarlo. Sin embargo, las cosas no salen como el dios Hades espera, ya que al parecer el lazo que une a Shun y a Ikki es mucho más complejo de lo que creía. Esto por supuesto lleva al enfrentamiento entre los hermanos, frente a **Pandora**, que en estos momentos parece aplicar el dicho de "tres son multitud", pues su presencia sobra en la sala.

A pesar de todos los esfuerzos de Ikki por traer a su hermano de regreso, Hades se impone revelando sus planes de destrucción mundial. Esta vez el culpable no será una inundación como lo hubiera hecho su primo Poseidón, sino un eclipse solar, por el cual toda la Tierra simplemente retornará a su estado glaciar, matando evidentemente en el proceso a todo ser vivo.

En este punto ustedes se preguntarán: para qué demonios Hades, el rey del inframundo, quiere dominar la Tierra con una glaciación. Si es así, no os preocupéis más pues la respuesta es simple: "Resulta que Hades desea eliminar a todo ser vivo en la Tierra para que entonces ésta se convierta en un mundo de muertos y así él sea el gobernante absoluto de los dos planos (insertar risa malévola, por favor)".

Mientras tanto, **Seiya** y algunos de los dorados pasan su tiempo en Cocytos, también denominada la octava región, donde van a parar todos aquellos que se revelan contra los dioses. Muy a pesar de que pensemos que Seiya está perdiendo el tiempo (pues está enterrado hasta el cuello e inmovilizado), es él quien contiene la clave de todo este problema, pues posee la armadura de Atenea, con la cual, se supone, la diosa podrá derrotar a su acérrimo enemigo Hades. Claro, el único problema es entregarla antes de que ella se vea cara a cara con su enemigo.

Como podrán ver, estos capítulos son importantes en cuanto al clímax de *Inferno*, pues miles de preguntas comienzan a juntarse en nuestra mente, mientras se disfruta de los capítulos. Claro, si no estás familiarizado con el manga, las respuestas son más que esperadas, sobre todo aquella que concierne a la posesión de la armadura de la diosa, pues sabemos de antemano que si Atenea no porta la armadura que le fabricó Shion, no podría vencer a Hades ni yendo a bailar a chalma.

Finalmente pasa lo que tiene que pasar: vemos el enfrentamiento de dos dioses, además de que somos testigos de cómo por vez primera Saori decide pelear en vez de dejar que otros lo hagan. Así, **Shaka** queda impotente viendo cómo la joven por fin enfrenta su destino y comienza a pelear en contra de Hades, terminando en el Muro de los Lamentos, lugar donde sólo los dioses pueden entrar. No adelantaré más detalles sobre esta gran pelea, sólo diré que para muchos fans es el gran momento que habíamos estado esperando desde hace casi 16 años. Una pelea que había sido incluso animada, dibujada o escrita por muchos fans alrededor del mundo.

Con el lanzamiento del capítulo 25 (cuya pelea viene incluída en este mismo episodio), tanto los fans como el nuevo equipo de producción, podemos ver que la luz del otro lado del túnel queda bastante cerca.

PRODUCCIÓN Y EXPECTATIVAS

La Saga de Inferno fue producida nuevamente por los estudios de Toei Animation y dirigida por **Tomoharu Katsumata**, quien tiene experiencia en esta área por series como *Cutey Honey* y algunos capítulos del inolvidable *Mazinger Z*.

Los diseños, una vez más, son de los veteranos y admirados **Shingo Araki** y **Michi Himeno**, quienes también estuvieron a cargo de la dirección de animación, lo cual explica muy bien la falta de CGI en las secuencias. Además, cuenta también con la música de **Seiji Yokohama** (todo un hito entre los fans) y en el guión a **Yousuke Kuroda**, quien además estuviera involucrado en series como *Hellsing*, *Trigun* y *Excel Saga*.

Los actores de doblaje utilizados en esta nueva entrega son exactamente los mismo, es decir: **Masakasu Morita** como Seiya, **Fumiko Orikasa** como Saori Kido, **Hiroaki Miura** como Hyoga, **Katsuyuki Konishi** como Ikki, **Maaya Sakamoto** como **Pandora**, **Takahiro Sakurai** como Shyriu y **Yuta Kasuya** como Andrómeda Shun. Una vez más recordemos que éste no es el cast original de *Saint Seiya*, ya que fue renovado por causas ajenas a los actores. Como dato curioso y triste, el actor que hacía a Shiryu originalmente murió de cáncer de pulmón el año pasado (el 6 de agosto).

Ahora, sólo nos falta sentarnos a esperar el último de los capítulos (o sea el 26), de la *Saga de Inferno*, segunda parte. Hay que notar, por supuesto, que no será el final del *Saint Seiya*, pues está programado para producción una tercera parte cuyo escenario serán los míticos **Campos Elíseos**.

Sea como sea, el final está cerca y aún quedan muchas preguntas por resolver. Con respecto a la crítica de esta esperada segunda parte, los fans se tuvieron de nuevo que conformar con el hecho de ver a sus personajes favoritos animados, pues tampoco pudo compararse en calidad con los primeros trece capítulos de *Hades*, de eso no cabe la menor duda.

Lo que hay que exaltar, y aplaudirle a la producción, es el esfuerzo evidente en la realización del enfrentamiento de Atenea con Hades. Vaya pues, ya nos esperábamos que nos fueran a salir con una escenita de "close up" como la que nos dieron cuando por fin Shun se convierte en Hades, porque no me negarán que estuvo más chafa que los cierres en la espalda de los monstruos de *Ultraman*. Felizmente, éste no fue el caso y personalmente puedo decir que los capítulos me mantuvieron en la orilla de mi asiento todo el tiempo (de la emoción, no porque me quisiera levantar, ¿eh?), muy a pesar de que ya conocía lo que iba a pasar, pues estoy familiarizada con el manga.

Definitivamente, estos capítulos no te los puedes perder si eres fan del manga, incluso me atrevería a decir que no pasa absolutamente nada si te saltas los anteriores, que, en serio, dejan mucho qué desear.

Esperemos que los de Toei no nos hagan esperar más de seis meses para poder disfrutar las últimas aventuras de Seiya y compañía. Aunque claro, a pesar de todo mi deseo por ver esta última entrega, también me entristece un poco saber que Campos Elíseos es el fin ¿a ustedes no?

© Toei Animation/ Masami Kurumada

KIBA

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

¿UN HÉROE DE OTRO MUNDO?

Para los amantes de la fantasía y la aventura, aquí tenemos otra historia que seguramente captará su atención, pese a que el argumento que maneja –un visitante de otro mundo que se convierte, o es coincidentemente, el salvador de todos– que es ya muy trillado. Pero eso no fue un inconveniente para el **Studio Madhouse**, el cual se encargó de desarrollar la trama de esta aventura que, para nada parece un refrito más del guerrero elegido por el destino.

Bajo la dirección de **Hiroshi Koujina**, *Kiba* relata la historia de un joven que tiene como máximo anhelo obtener la "verdadera" fuerza y libertad, pero debido a las circunstancias no gratas que se desarrollan a su alrededor, no le es muy fácil que digamos. Además de que no es el clásico "niño bueno" que por nacimiento posee habilidades especiales (o al menos no del todo), ni que cuenta con diversas personas a su alrededor que le faciliten las cosas.

Aquí es todo lo contrario (más o menos), pues si de algo carece el personaje principal, o héroe, es de una vida fácil y cómoda; en cambio, encuentra múltiples piedras en su camino, que por supuesto le harán tropezar, pero de igual forma le enseñarán que las cosas que quiere se pueden conseguir si hace algo más que sólo pedirlo o desearlo.

Esta serie, salida en abril del año pasado, cuenta hasta ahora con 41 capítulos (al cierre de esta edición), los cuales no llegan al final de la misma, pues en un proyecto así, hubiera sido un desperdicio realizar una producción estándar de 26 capítulos, debido a que la calidad visual, narrativa y musical de esta obra, que se aprovecha perfectamente. Aunque con estas líneas bien cabe aclarar que no se trata de decir que es una obra maestra, sólo que tiene sus méritos, como cualquier otra animación.

Entre ellos, cabe destacar el diseño de los personajes, que si bien en algunos no es de lo más espectacular, al menos muestran algún detalle llamativo en cada uno, ya sea en su personalidad o alguna peculiaridad física. Como en el principal, un joven de aspecto rebelde y con unos ojos color verde que no puedes dejar de ver (ejem...). Pero vayamos por partes, pues si bien lo anterior es un aspecto imprescindible, no podemos olvidar los demás "detalles" que le dan más jugo al asunto, y que en este caso se trata del uso de criaturas mágicas, que en cierta forma ya se está volviendo una moda en el mundo del anime, pero como parece que nadie se cansa de ello, qué mejor que seguir explotándolo.

En *Kiba*, los hechos se desarrollan de una forma muy fluida y con bastante acción, lo que se agradece cuando en varias ocasiones se llega uno a enfrentar con capítulos de relleno y que, por supuesto, no se encontrarán aquí. Aunque en algunos momentos, esto lleva a pensar que los creadores tenían prisa por contar los hechos, pero justo cuando se piensa que todo termina, es sólo el preámbulo de algo mayor, y lo bueno es que tras un clímax, se puede esperar más emoción... aunque lo malo podría ser que te mal acostumbras y cada vez quieres más.

UN SUEÑO QUE NO ES SUEÑO

En la nada apacible ciudad de **Calm**, un joven solitario y con problemas de actitud es continuamente atrapado por las autoridades debido a que le ha dado por destruir puertas sin razón alguna. Este chico, **Zed**, ha salido libre en todas las ocasiones gracias a su mejor amigo, **Noa**, quien siempre intercede por él ante las autoridades académicas y policíacas, pero esto ya va siendo demasiado, por lo que un ultimátum era de esperarse. Sin embargo, esto no detiene a Zed, quien sin aprender la lección, y a causa de un sueño recurrente en que ve a un ser extraño acompañado de una voz que le habla, vuelve a hacer la misma "fechoría".

Su amigo no entiende la razón de su comportamiento, por lo que sin dudar busca la respuesta de la propia boca del joven rebelde y recibe por respuesta que al hacerlo se siente libre, pues cada que destruye una puerta tiene la sensación de poder ir a cualquier lado... Argumento por demás comprensible, siendo que el chico se la pasa huyendo a todas horas por ser considerado sospechoso, aún cuando no está haciendo nada malo.

Cansado de esta situación, Zed decide abandonar la ciudad en compañía de la persona que más le importa: su madre. Pero ella se encuentra hospitalizada (por una razón que no se menciona) y con amnesia, por lo que movilizarla no sería tarea fácil –aunque la lucidez parece que volvió a ella cuando vio el regalo que Noa acababa de darle a su hijo: un par de plumas de halcón. Lamentablemente,

la huída de la pequeña familia no es posible, pues Zed es arrestado nuevamente ahora que sabían donde se encontraba.

Así, el chico, en una celda donde esperaba pacientemente el momento en que lo soltaran-- ve sus planes frustrados, pues inesperadamente intentan acabar con él al provocar un incendio en su celda. Pero de nueva cuenta es salvado por Noa, quien inicia una carrera con él hacia el hospital. Una vez ahí, repentinamente es atacado por un hombre que, hasta esos momentos, se había escudado en la identidad de un policía, aunque no era nadie más que el que quería matarlo.

¿Y cuál era la excusa para esto? Pues nada más y nada menos que tener que eliminarlo antes de que se convirtiera en un **Shard Caster**, cosa que obviamente no entendió el joven protagonista. Pero además de la sorpresa provocada por el extraño asesino, Zed no daba crédito a lo que sus ojos veían, pues justo en otro ataque es ayudado por su madre, quien distaba mucho de un paciente del hospital, ya que da muestra de algunas habilidades de combate de las que el joven no estaba para nada enterado, y que al parecer él también poseía, aun cuando no las supiera utilizar. Muestra de ello son unas especie de marcas en su brazo.

Pero ahora, eso es lo que menos importa, ya que a causa de la conmoción, más policías llegan, y no tardan en hacer su trabajo con respecto al joven, quien fue rescatado --una vez más-- por su amigazo del alma, quien dio todo lo que tenía en ese momento para propiciar su escape. En medio de su huída, Zed se encuentra en un sitio al que solía frecuentar, al que ahora llegó guiado por el viento inexistente en esa ciudad. Ante sus ojos se abre un portal del que sale un ser alado al que sólo ha visto en sueños, y al cual no duda en seguir.

DEL OTRO LADO III

Tras este triunfal escape, el chico aparece --de manera elegantemente estrepitosa-- en medio de una batalla en la que eran partícipes un hombre de apariencia grotesca, un viejo acompañado de una joven y un par de monstruos que no tardan en darle un susto al recién llegado que, enseguida, queda inconsciente. Al despertar, la pelea ha terminado, por lo que ahora resta saber en dónde se encuentra. Las personas que lo encontraron, **Zico y Roia** --el anciano y la muchacha, respectivamente-- le dicen que se encontraba en Tempura, además de algunas otras cosa que no terminaron de contarle, pues el chico salió corriendo, nuevamente guiado por el viento.

Entonces se adentra en medio del pacífico territorio, donde no tardaron en tomarlo como otro sospechoso, debido a su vestimenta. Pero antes de que armara un pleito, el anciano Zico lo dejó inconsciente de nuevo para llevarlo con otra persona que se hiciera cargo de él, que además le explicó un poco sobre lo que eran los Shard Caster y sus sirvientes, los **Shard Spirits**. Sin embargo, parecía que el chico no podía estar quieto, así que, guiado por el "viento del destino", se mete de nuevo en problemas y en cuestión de nada, está rodeado de soldados.

Roia fue quien esta vez le ayudó a escapar, haciendo uso de su Spirit, aunque el esfuerzo no les sirvió de nada, pues de todas formas fueron capturados. La situación ciertamente era sumamente agotadora, ya que los escapes estaban a la orden del día, aunque afortunadamente vieron su fin, cuando en un enfrentamiento con un ladrón de Spirits, Zed sacó a relucir un asombroso poder proveniente de su Spirit, que era precisamente el ser que lo llevó a ese mundo y que, por lo visto, tenía cierta cantidad de voluntad propia. Y ese no era el único problema, pues el protagonista no tenía el poder necesario para controlarlo, así que se queda sin energía para más.

Obviamente, esto fue causado por su inexperiencia y falta de poder; sin embargo, eso no detuvo al chico que, aún en un mundo extraño y con sus claras limitantes, se abriría paso en medio de esos guerreros que no daban ni una moneda por él. Por otro lado, tenemos que Zed no fue el único que es llevado a ese mundo, también su amigo Noa se transportó --aunque un poco más tarde-- a esa dimensión, pero en un lugar distinto y por razones muy diferentes a las de él. Un destino para cada uno, del cual ninguno sabe nada y que por supuesto, no se hablará aquí.

PERSONAJES III

Zed

Un protagonista que está más dentro del rol de anti-héroe, dada su personalidad tan "simpática". Desde el inicio da muestras de ser quizás un poco egoísta, pues se mueve siempre por sus propios intereses sin importarle lo que provoque con ello, por lo que bien se le catalogaría además de imprudente. Sin embargo, al parecer todos sus defectos le son perdonados por el gran potencial que muestra. De cabello blanco, piel morena y ojos verdes, este muchacho bien que se hace notar de los demás.

Noa

El mejor amigo del protagonista, a quien conoció desde pequeño. Es todo lo contrario a éste, empezando por su apariencia física, que denota más delicadeza (además de que está enfermo desde siempre, por lo que tiene un cuerpo muy débil). Es una persona muy amable y tal parece que su único objetivo, además de vivir sanamente, es siempre ayudar a su amigo Zed.

Roia

Esta chica simpática y bonita, es uno de los tantos Shard Caster que pululan por su mundo. Conoció a Zed tras terminar su entrenamiento por ser interrumpida por un atacante. No se llevó bien con el chico desde el principio, por ser tan antisocial; sin embargo, como bien dice el dicho: "del odio al amor sólo hay un paso"... aunque, claro está, no lo admite.

Robes

Uno de los mejores Shard Caster de Tempura. Es un poco egocéntrico y excéntrico (quizá porque es rico), pero no es una mala persona, como podría pensarse en un principio. Se le puede catalogar como el "niño bonito", por lo mismo todas las mujeres se derriten por él.

Zico

Este anciano, pese a su apariencia, es también un gran guerrero, pero su función no es precisamente la de luchar para proteger a su gente (aunque claro está que tiene que hacerlo), sino de guiarla, pues es uno de los sabios de Tempura. Desde que vio al joven del otro mundo supo que tenía algo especial, por lo que al principio le perdonaba su personalidad tan rebelde.

FICHA TÉCNICA

Año: 2006
No. de episodios: Sigue transmitiéndose
Director: Hiroshi Koujina
Música: Jun Miyake
Diseño original de personajes: Susumu Matsushita
Diseño de personajes: Takahiro Yoshimatsu
Arte: Teicoku Syounen
Animación: Madhouse Studios

SEIYUUS

Hiroyuki Yoshino: Zed
Hiromi Hirata: Despara
Hiroshi Yanaka: Dumas
Kappei Yamaguchi: Hugh
Kazuma Horie: Noa
Kikuko Inoue: Sarah
Marina Inoue: Rebecca
Nana Mizuki: Roia
Shinichiro Miki: Robes
Tamio Ohki: Zico

© Madhouse Studios

El fenomeno HACK

BIENVENIDOS A THE WORLD

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

Cuando el dedo apunte a la luna lejana, el tonto mirará la punta del dedo.

Desde que Internet fue extendido por todo el mundo y es accesible para cualquier persona, se han visto consecuencias de todo tipo, desde gente que la utiliza para comunicarse con sus familiares que viven lejos; quienes crean páginas de negocios, puntos de venta o juegos en línea, todo a favor de la sociedad; aunque también se han catapultado al mercado virtual una serie de códigos maliciosos denominados virus que le hacen la vida de cuadritos a todos, así como la violación de la seguridad por medio de la alteración y robo de cuentas.

Pero qué pasaría si "literalmente" viviéramos dentro de la Red, con el riesgo, por supuesto, de morir en ella. Todas estas incógnitas parecen grandes y excitantes, como aclaran en la serie *Hack*. Su historia gira entorno a la seguridad de la Red en la CMR, o Consejo Mundial de la Red, bajo la supervisión de la ONU, aunque esto sólo hace enfurecer a los perpetradores, que responden intensificando de manera terrible sus ataques.

El 24 de diciembre de 2005, un terrible virus azota de manera brutal y apocalíptica el sistema (afortunadamente, la fecha ya pasó para nosotros). Su nombre es El Beso de Plutón, el cual provoca que la Red y todos los sistemas conectados a ella caigan, incluso el sistema de defensa nuclear del "invencible" EUA, que por supuesto falla y está a punto de atacar.

Afortunadamente, la Red Mundial es restaurada, aunque tardan 77 minutos en volver a levantar el sistema. Sin embargo, como medida restringen el acceso a Internet para todo usuario por dos años, hasta el 24 de diciembre de 2007, fecha en la que sale a la venta un nuevo juego llamado ***The World,*** el cual se vuelve un éxito rotundo en todo el mundo, debido a su gran realismo y a la libertad de movimientos que ofrece, ya que cuenta con unas gafas que permiten meterse de lleno en el juego y jugarlo vívidamente. Claro que su éxito también se debe a que es lo único disponible después de dos años de austeridad de Red.

En *Hack*, encontramos varias palabras o abreviaturas que posiblemente no son del todo claras para alguien poco relacionado con los videojuegos o el mundo de la informática, así que veremos algunas:

NPC es un Non-Player Computer, es decir un personaje que maneja la computadora.

Debugger o bug literalmente un "bicho", que en informática significa un error en la Red o programa.

Webmaster persona encargada de un lugar de Internet, así como sus parámetros y mantenimiento.

Hackers son programadores que "desmiembran", analizan y reconstruyen un programa, para mejorarlo, mientras que un **craker** sólo lo destruye por diversión.

QUE COMIENCEN LOS JUEGOS

Así vemos a la luz una serie que está dividida en muchas más, algunas son "oficiales y van conforme la continuidad, mientras que otras son consideradas "no oficiales", puesto que afectan directamente la continuidad y contradicen puntos importantes de la historia general. Aproximadamente las primera docena de animaciones que mencionamos son las versiones "oficiales" y que tiene continuidad entre ellas.

.hack/AI Buster

Trata de un debugger (o error) llamado Albireo, que fue una prueba de la versión final de *The World*. Albireo se encuentra con una AI con aspecto de niña llamada Licorys, pero está incompleta. A partir de ese momento, él se dedica a buscar las partes necesarias para completarla.

.hack//SIGN

Continuando con la historia, es un anime que cuenta las aventuras de **Tsukasa**, un jugador que no es capaz de desconectarse de *The World*. Mas eso no es todo, pues tiene poderes nunca vistos en el juego, como saltar de zona a zona sin pasar por un Portal del Caos, además cuenta con un monstruo guardián que cuando mata a un personaje, hace que el jugador pierda el conocimiento –bastante letal tratándose de un juego. Tsukasa se encuentra con una extraña niña dormida y la despierta para que le ayuda a salir del infernal juego, ser libre al fin y, ¿por qué no? resolver los enigmas de *The World* de paso.

Wotan's Spear

Una historia narrada en la novela *.hack//AI buster 2*. Aquí continuamos con *.hack//AI Buster*, en ella el protagonista sigue siendo Albireo y su amiga Licorys, quienes investigan unos peculiares acontecimientos donde el factor dominante es Tsukasa, un Webmaster.

.hack//Zero

Otra novela que entrelaza dos historias. Por un lado tenemos la historia de Curi, que junto con Sieg y Alf, ponen en tela de juicio que *The World* es perfecto y aquí se ven varias de sus fallas, que trae como resultado que sus creadores comiencen a renunciar. En ese instante aparece una niña extraña en el juego, que es perseguida por un Player Killer (PK o asesino de jugadores).

.hack//Games

(.hack//Infection, .hack//Mutation, .hack//Outbreak, .hack//Quarantine)

Después de lo ocurrido en *.hack//Zero*, los juegos comienzan con un jugador novato, Kite, que después de familiarizarse con el juego, y acompañado de su amigo de colegio, Orca, es atacado por un extraño monstruo que está cazando a una chica. A raíz de ese ataque, Yasuhiko (su amigo), queda en coma, así que a partir de ahora Kite se dedicará a buscar la forma de salvar a todas las víctimas en coma por culpa del juego, con la ayuda de otros jugadores y un extraño brazalete que le confiere los mismos poderes de los causantes de este mal. Así llegan al final del problema y serán conocidos como los .hackers.

.hack//Liminality

En Games existe un OVA que transcurre en el mundo real, paralelamente a los hechos de cada uno de los juegos, conocida como *.hack//Liminality*. Aquí, tres chicas y un ex-directivo de la CC Company (la compañía encargada de la comercialización de *The World*), intentan regresar a la normalidad a las personas que han caído en coma por culpa del juego, sólo que ellos investigarán en el mundo real.

En total son cuatro historias, la primera cuenta la vida de **Mai Minase**, que se desmayó cuando jugaba por primera vez junto a su novio, Tomonari Kasumi (cuyo nick es Sieg). Ella despertó, pero su novio no. En la segunda, **Yuki Aihara** queda encerrada dentro de un centro comercial y ve cómo los problemas en la Red comienzan a afectar su vida real.

El tercer OVA nos narra la reunión entre **Kyoko Tohno** y **Junichiro Tokuoka**, la cual es parte crucial para obtener muchísima información

sobre Emma Weiland y Harald Höerwick. El último OVA es simple, se ven a los protagonistas vueltos locos tratando de restaurar el orden para que todo regrese a la normalidad.

.hack//Another Birth

En esta novela se tratan los mismos hechos que en "The Games", pero desde el punto de vista de **BlackRose**, la compañera de Kite, además de que se profundiza en los sentimientos de los protagonistas.

.hack//Legend of the Twilight (Manga)

Llegamos hasta el manga *.hack//Legend of the Twilight*, que ocurre cuatro años después de The Games. Nos narra cómo dos hermanos mellizos de 14 años (Shugo y Rena) ganan un concurso y consiguen dos cuentas de usuario (Kite y Black Rose,) para el juego on-line más realista del momento, *The World*, con avatares especiales (avatar es un personaje jugable), basados en unos supuestos gamers de leyenda que formaron un grupo llamado .hackers y arreglaron un gran error del juego que hacía que algunos jugadores entraran en coma mientras jugaban, hace cuatro años.

Al ir, ellos, avanzando y resolviendo acertijos, Shugo recibe el brazalete de Kite de Aura, para más adelante encontrarse con una AI de nombre Zeffie, que asegura ser su hija. Así que Shugo la acompaña para buscar a su madre y encontrar la verdad. A la par, se va desarrollando una historia paralela, en la que se mezclan los .hackers, administradores y moderadores del juego, junto con los directivos de la empresa. Todo esto conjunto con el acontecimiento de la entrega de un brazalete a Kite y un ente de inteligencia artificial llamado Aura.

El fin de "The World"

Son una serie de videos del *Terminal Disk*, donde se explican los hechos acontecidos durante los siete años que pasan entre la aventura de los .hackers y *.hack//Roots*. Aquí se explica también el porqué del cambio de *The World* a ***The World R:2***.

.hack//Roots

Como preludio de *.hack//G.U.* se encuentra .hack//Roots, en donde nos narran las aventuras de Haseo, Shino y Ovan en una guild (o grupo), conocida como la Brigada del Crepúsculo.

.hack//Cell

Aquí vemos las aventuras que tienen Midori, una GettHitter que encontró a TriEdge y logró escapar. Desde ese momento, y por el hecho de ser una sobreviviente, es una gran fuente de información, por lo que Haseo comenzará a perseguirla para conseguirla.

.hack//Gnu

Pequeñas historias que explican las aventuras de un grupo llamado la Guild Lunar Tree, siendo una de las principales de *The World R:2*.

.hack//G.U.

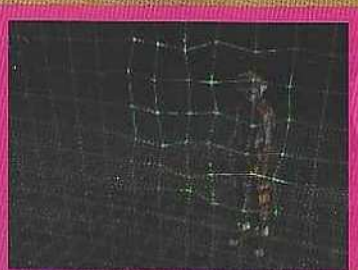
Por último viene *.hack//G.U.*, una saga muy amplia de tres videojuegos para la consola casera PS2. Se sitúa cronológicamente tres años después de *.hack//UdeDen*. En ella manejaremos a Haseo, ahora un PKK (Player Killer Killer) que quiere vencer a TriEdge, un PK (Player Killer) con un parecido increíble a Kite. Ésta es la última parte oficial de *.Hack*, hasta el momento.

Con varios juegos en su haber, montones de capítulos, más de 3 OVAS y un trío de juegos de PS2, coloca a *.Hack* como una de las animaciones con más "temporadas", siendo éstas tal vez no muy largas, pero conservan el formato, estilo y línea del tiempo, aun en espacio-tiempo diferente y teniendo una secuencia más lógica que muchas otras que se pierden cuando van a la mitad de la animación.

PARTE NO OFICIAL

Existen, como todo, las partes "no oficiales", pero al no ser tan relevantes solamente las mencionaremos para que tengan conocimiento de ellas, aunque al afectar la continuidad de las demás dejándolas sin sentido o contradiciéndolas les recomendamos verlas bajo su responsabilidad: **.hack//Frägment**, **.hack//XXXX (xforce)**, **.hack//The Legend of the Twilight (anime)**, **.hack//4 koma**, **.hack//G.U. +**, siendo ésta la última parte, aún no oficial de *.hack*.

Si te gustó el concepto tipo *The matrix*, esta animación es para ti, con mucha tecnología, monstruos, niveles de juegos, intriga, poderes y amor. Pero si no te llama la atención la mezcla tecnología y fantasía, pero te gustan los juegos del estilo *Final Fantasy*, pues te recomendamos *MAR*, que te dará horas de entretenimiento y su trama es más corta.



© Project. hack

Hikaru no Go

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

EL JUEGO MILENARIO JAPONÉS AL ANIME

El Go es uno de los juegos de mesa más populares de Japón, considerado igual al ajedrez por su complejidad y las diferentes estrategias creadas por los jugadores para ganar. Durante muchos años fue considerado un juego que solamente las personas con un fuerte interés por la tradición podrían disfrutar, pero gracias a nada menos que a un manga, comenzó de nuevo a ganar popularidad en su país de origen.

EL GO ES LA VIDA, Y LO DEMÁS SON DETALLES

Fujiwara no Sai era un maestro de Go en la corte Heian, considerado como uno de los pocos jugadores que podrían llegar a alcanzar la Jugada Divina, la jugada más perfecta del Go que jamás ha sido realizada. Sai vivía y respiraba el Go; era feliz jugándolo o enseñándoselo al emperador y a las damas de la corte.

Sin embargo, la tragedia llegó un día de sorpresa cuando el emperador decidió que no podía tener dos instructores, y hace que Sai juege en contra de un maestro rival. Durante la contienda, sin embargo, el rival de Sai hace trampa y lo acusa de deshonrar el juego, antes de que éste pueda defenderse, el emperador lo declara perdedor y le prohibe jugar Go el resto de su vida. Deshonrado y sin forma de mantenerse, Sai cae en tal depresion que decide suicidarse, ahogandose en un lago cercano.

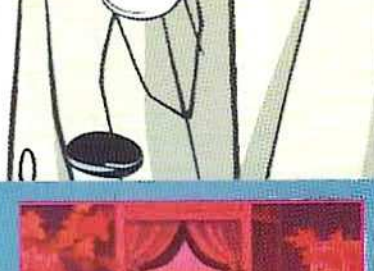
Pero su deseo de jugar Go era tan grande, que en lugar de ascender al paraíso, terminó quedándose en la Tierra, atado a un antiguo tablero de Go, hasta poder alcanzar de alguna manera la Jugada Divina. Ese tablero fue más tarde descubierto por **Hon'inbo Shushako**, un pequeño que podía ver las manchas de las lágrimas de Sai en el tablero, y quien se volvió su gustoso aprendiz en el arte del Go, convirtiéndose en un gran jugador hasta su muerte. Y aunque Sai nunca lo supo, sus enseñanzas hicieron que Hon'inbo se volviera el mejor jugador de toda la historia del Japón.

Pasaron más años sin que nadie pudiera ver las manchas del tablero, ahora de sangre por la muerte de Hon'inbo, y Sai estaba comenzando a desesperarse cuando otro niño, **Hikaru Shindo**, descubre el tablero en el ático de su abuelo. Pero para desgracia de Sai, mientras Hon'inbo amaba al Go con pasión, a Hikaru no le podía interesar menos, ya que lo considera un juego aburrido, para viejitos y ñoños, y el tener a un fantasma siguiéndolo no le agrada ni tantito.

Sin embargo, Hikaru tiene un buen corazón, así que tras múltiples súplicas de parte de Sai, acepta jugar de cuando en cuando, siguiendo sus instrucciónes para que así pueda hacerlo también, lo que lleva al chico a descubrir el fascinante mundo de los jugadores profesionales de Go.

EL PASO DEL PAPEL A LA CELDILLA

Hikaru no Go comenzó como muchas otras series populares, siendo un manga. Curiosamente sus orígienes están en un concurso de guión que realizó la *Shonen Jump*, y cuya ganadora, **Yumi Hotta**, tuvo la suerte de ser colocada en un equipo



con el mangaka **Takeshi Obata** que se dedicó a darle vida a sus ideas, volviendo el manga rápidamente muy popular.

En octubre del 2001, su éxito fue suficientemente bueno como para que TV Tokyo, emparejada con Studio Pierrot, decidieran darle una oportunidad convirtiéndolo en un anime, con la participación de **Susumu Nishizawa** como director general, y de **Jun Kamiya** y **Tetsuya Endo** como directores adjuntos, así como de un gran diseño de personajes de parte de **Hideyuki Motohashi**, quien respetó el trazo de Obata con una gran fidelidad.

© Studio Pierrot

Si bien para los no conocedores, la idea de un juego de Go animado puede ser tan emocionante como ver secar la pintura en la pared (seamos sinceros, por mucho que al jugador le sea un reto pensar la siguiente jugada, tratar de adivinar qué va a hacer su rival y preparar un buen contraataque, lo que el público ve es a dos personas sentadas viendo un montón de fichitas en un tablero). El equipo de animadores logró traducir el mismo entusiasmo que Hotta le transmitía a sus guiones y con un poco de licencia poética, en la que las jugadas hasta se podían traducir en duelos de espadas, no sólo capturaron a su público desde un principio, sino que lo lograron mantenerlo entre los animes más populares durante los noventa episodios que duró.

EL AMOR DEL GO A NIVEL INTERNACIONAL

En su constante expansión con nuevos títulos, Viz Media no sólo licenció el manga de *Hikaru no Go* para su revista *Shonen Jump* y las reediciones en formato novela gráfica, sino que también se dio a la tarea de doblar la serie para la televisión.

El primer problema con el que se encontraron, fue que, justamente por el tema central de la serie, no muchas televisoras se sentían dispuestas a arriesgarse a trasmitirla. En Japón, donde el juego era conocido y parte de la vida cotidiana de muchas personas, el riesgo era calculado. En América, donde los únicos que saben de la existencia del Go son una minoría de entusiastas, era el equivalente a suicidio comercial incluso para canales privados como Cartoon Network.

Pero eso no iba a detener a Viz, que ya había tomado fuertes riesgos en el nombre del negocio, y en esta ocasión decidieron dar el primer paso a la transmisión de series originales, dobladas por Internet, en el canal Toonami Jetstream, donde cualquier fanático en Estados Unidos podía entrar para ver semanalmente un capítulo de la serie sin ningún costo adicional (lamentablemente para todos los fans que no viven en los Estados Unidos, la página identifica los Ips regionales, por lo que por lo pronto, no es posible que disfrutemos de esa programación).

A pesar de un par de problemitas que se tuvieron con la censura –particularmente debido a que uno de los personajes jóvenes fumaba en la versión original, Viz decidió mejor hacerlo mascar chicle, ya que las leyes en Estados Unidos son muy estrictas respecto a mostrar a menores de edad fumando–, la serie juntó suficientes aficionados como para que la venta a DVD se iniciara en un formato medianamente económico, al alcanze de muchos.

LA TRADICIÓN DEL DEPORTE Y LA AMISTAD

El éxito de *Hikaru no Go* se puede deber a muchas causas. Por un lado tenemos que todos los protagonistas, desde el alegre Hikaru hasta su rival, el sombrío **Akira Toya,** quien a diferencia de Hikaru ha entrenado toda su vida para jugar Go y no conoce otra cosa, son personas agradables y tridimensionales, ya que la serie no cuenta con un villano. La meta para alcanzar es el punto de la historia, y hasta los jugadores más rudos sirven como aliados sin crear conflictos que distraigan a los lectores del juego. Por otro lado, no podemos olvidar que sigue una tradición muy grande: el anime deportivo.

Porque Hikaru, además de seguir los pasos de Sai en su propia historia, también sigue los de Oliver Atton, muy querido dentro y fuera de Japón, al ser uno de los primeros en insistir que lo importante es divertirse en la competencia y amar la actividad de tu elección (futbol en el caso de Oliver, Go en el de Hikaru, y de paso también podemos hablar del Tennis tanto para Hiromi, la protagonista de *Ace no Narae*; y Ryoma, el prodigio de *Prince of Tennis*), lo que hace que la serie resuene en los corazónes de todos los aficionados a una actividad deportiva o intelectual, y no sólo a aquellos que disfrutan de un buen juego de Go.

Soul Link

CLASIFICACIÓN 15+ HAREM

UNA ENSEÑANZA DE VIDA Y REGENERACIÓN

Todo comienza cuando una tripulación de jóvenes militares se encuentra en una situación difícil, en la que su líder está en el territorio enemigo tratando de hacer una posible negociación con una malvada mujer que claramente no tiene intenciones de hacer caso y lo toma como rehén, por lo que, llevada por la angustia, la que al parecer es su novia trata desesperadamente de hacer algo por salvarlo, pero lo único que consigue es salir lastimada y contaminada por una especie de virus que tarde o temprano puede convertirla en un ser semejante a un zombie.

Pero como lo más importante dentro de la tripulación es mantener sus relaciones públicas en un nivel óptimo, lo mejor es dejar a un lado el hecho de que ella pueda ser alguien de cuidado, y la tratan como si nada hubiera pasado, pues ahora lo más importante es buscar una forma de salvar al arriesgado líder, **Shuuhei Aizawa**.

Pero, ¿qué es lo que provocó está masacre repentina? Pues nada más ni nada menos que la traición de la que fuera antes su sensei y que les enseñara todo acerca de su misión como militares. Ya que en un principio, el joven y "prometedor" grupo, recien comenzaba su entrenamiento y estaba lleno de esperanzas, gracias a los sabios consejos de **Cellaria Markelight** –la profesora– que astutamente logró atrapar la confianza de todos y continuar sus planes tranquilamente.

Ahora que todos habían abierto los ojos, no esperaron mucho para pedir una explicación, que no fue precisamente en la forma más acertada, pues enviar a uno sólo de ellos no podía resultar nada bien. Y como si de una profecía se tratara, el grupo de "estudiantes" ahora tenía que arreglárselas como pudieran, poniendo como líder al hermano mayor de su anterior superior, **Ryota Aizawa**, quien de inmediato se hizo con las responsabilidades de su cargo de una manera bastante sencilla, ya que en sí la convivencia entre los tripulantes de la estación espacial Aries era armoniosa.

Sin embargo, esa armonía se llegaba a doblar un poco a causa de otros visitantes, que en principio fueron los que los atacaron y desencadenaron, en cierta forma, el plan de Cellaria: un grupo de terroristas llamados **Hallarax**, quienes por azares del destino, se volverían aliados indirectos, dadas las circunstancias de exterminio en las que ahora se encontraban.

Los enemigos principales que eran comandados por la malvada y tal vez enloquecida mujer, son los soldados muertos que fueron reanimados por lo que llamaban todos ***Sukyura*** (una especie de célula especial de regeneración). Pero como esto tiene diferentes reacciones dependiendo del cuerpo de la persona en la que se aloje, bien puede tratarse de algo que sólo los mantenga con sus facultades motoras, siendo que sólo unos cuantos afortunados o humanos "especiales" son los que pueden convertirse en Sukyura perfectos (los cuales conservan su raciocinio y se convierten en seres más resistentes).

Así es como da comienzo *Soul Link*, serie de ciencia ficción que cuenta con 13 episodios, y la cual nos trae una historia que no podríamos catalogar como muy original, ya que si hay algo que abunda en cada episodio, son los "clichés de clichés", además de una mezcla de varios conceptos que son tan afines como el agua y el aceite. Pues ciertamente tratar de mezclar una historia de investigación científica que da origen a algo parecido a la vida eterna –pero con fines malignos– con otra de gran amistad y un sinfín de "bla bla" sobre cosas como la vida, la felicidad y el significado de estos conceptos juntos y por separado, dan como resultado algo que puede ser bastante... aburrido; pero bueno, quizá nos estamos adelantando un poco y debiéramos ir por partes.

Y PARA EMPEZAR...

Sabemos perfectamente que una narración puede comenzar casi desde cualquier punto, incluso en una escena que es el comienzo del desenlace, como podemos observar en el primer episodio, donde se abordan los hechos desde un punto medio en donde predomina el drama y un poco de acción, que nos da algunos elementos que dan una idea sobre el tema principal. En este caso, se trata de un grupo de soldados que carecen de voluntad propia y que claramente dan muestra de ya no estar vivos, que pelean con los protagonistas, los cuales a pesar de ir ganando, no llegan a convencer lo suficiente para tomarlos como los verdaderos soldados que se supone son.

También sabemos que en los animes, los protagonistas no son necesariamente personas maduras con aspectos imponentes o duros como Rambo o Sheena, pero ¡por Orochi!

¿Cómo podemos poner en el grupo principal a un montón de niñas –en su mayoría– que se la pasan llorando por los miembros perdidos de su equipo y que además, parecen que están en una excursión en el espacio?

Es cierto, los sentimentalismos nunca faltan en los momentos críticos, pero esta vez creo que sí exageraron, pues además de hacer que la serie sea demasiado dramática (y cursi, a veces) también logran que el tema principal se vaya de lado y predominen los momentos que no aportan nada al desarrollo de la historia. Y esto sí que es lamentable, pues de por sí ya es una animación corta.

LO VISUAL

Éste es un aspecto que, si bien no es muy bueno, entra con facilidad en el nivel de lo descente, ya que se trata de una serie estándar, como muchas en las que "los monitos" suelen estar un poco chuecos, pese a que en el opening es el momento en el que mejor se ven, además de algunas pocas escenas lacrimógenas, a las cuales se les puede atribuir el rasgo de querer mover algún sentimiento en los espectadores –y quizá en algunos lo logre– pero que de igual manera, carece de una verdadera emoción, resultando un poco falso.

Si al menos hubieran tenido el detalle de lograr la animación completa con esa calidad de sus "escenas de clímax", hubiera sido otra cosa, pues quizá se le hubiera perdonado el "extraño" manejo de la trama. Aunque hay que reconocer que el buen uso de esto último es lo que le da verdadera vida a una serie, cosa que no pasó aquí.

LA MÚSICA

Si hay algo que pudiera tomarse como bueno de esta obra, es la música, pues es lo que realmente introduce al espectador. Ésta está a cargo de **Hiroyuki Sawano** (para la ambientación) y de **Miyuki Hashimoto**, quien interpreta los temas de apertura y cierre, con los que denota una gran energía que resulta perfecta para una iniciación, aunque por el ambiente que transmite, bien podríamos decir que en vez de una animación, estuviéramos viendo el opening de un videojuego.

PERSONAJES

Aunque aquí todos tienen prácticamente la misma participación, entre los más destacables encontramos a:

Ryota Aizawa

El segundo líder de la tripulación de Aries, quien tras la captura de su apuesto hermano mayor se hizo cargo de todo por votación unánime de sus compañeros. Es un chico, tal vez, más blando que su hermano, pero no por eso deja de tener el don de mando que se necesita para su papel.

Sayaka Nagase

Amiga "íntima" del anteriormente mencionado (o bien pueden llamarla su novia, para que no suene tan feo), quien en todo el transcurso de la serie su mayor preocupación es el bienestar de su amiga Aya, quien se quedó atrapada en la nave donde pululan los sukyura sin voluntad.

Nao Morisaki

Una chica bastante sentimental y novia del anterior líder, Shuuhei. A causa de un accidente quedó infectada por las células sukyura, pero aparentemente no tiene ningún efecto secundario que sea de importancia, por lo que el mayor problema que tiene es el de querer ver de vuelta a su novio, sano y salvo.

Shuuhei Aizawa

Este chico es el que parece ser el más capaz entre toda la tripulación de jóvenes militares, pero bueno... quizá sea porque es el mayor de todos. Sin embargo, esto no evitó que fuera capturado y sea el siguiente conejillo de indias para los experimentos de su insana sensei, pues parece ser el "espécimen" adecuado para convertirse en otro sukyura perfecto (miren qué coincidencia...).

Cellaria Markelight

La villana del cuento, y tiene una buena razón para ser lo que es ahora (según ella), su misión consiste en vengarse de los científicos que anteriormente se burlaban de ella y la utilizaban.

Nanami Inatsuki

Una niña que en cierta forma tiene algo de misterio en su interior, pues por razones aparentemente desconocidas, puede ver a través de los ojos de Shuuhei y así saber qué es lo que pasa donde él está. Aprende cosas muy rápido y aparte, tiene el poder de acabar con las células sukyura.

Y HABLANDO DE ESO...

Pues sí, el origen de esta animación es ni más ni menos que un videojuego o novela visual de corte erótico en donde participan los mismos personajes que aparecen en su derivada animada. Fue una de las creaciones originales de la compañía **NAVEL**, a la que no se le quita el mérito de haber intentado saltar de ambiente como muchas otras que han logrado llegar a más fronteras, pasando a sus creaciones a un ámbito más "familiar", como lo fue *Fate* (que básicamente tiene sus mismos orígenes), ya que cuando usan en diversas ocasiones el recurso del fan service, aunque de pronto se siente que en esta ocasión estuvo por demás el usarlo, pues aún cuando es algo que siempre será bien agradecido, aquí parece un sobrante que sólo distrae de la trama principal.

© NAVEL/ Soul Link Media Project

FICHA TÉCNICA

Año de estreno: 2006
No. de episodios: 13
Director: Toshikatsu Tokoro
Música: Hiroyuki Sawano
Diseño de personajes: Yoshihiro Watanabe
Producción de animación: Picture Magic
Idea original: NAVEL
Producción: Soul Link Media Project

SEIYUUS

Hideki Ogihara: Ryota Aizawa
Yuki Masuda: Sayaka Nagase
Junko Shimakata: Yu Yamanami
Kentarou Itou: Shuhei Aizawa
Kumi Sakuma: Nao Morisaki
Marina Ono: Aki Nitta
Chiharu Tezuka: Cellaria Markelight
Natsumi Yanase: Nanami Inatsuki
Norio Wakamoto: Shigemichi Morimoto
Takashi Nagasako: Gale Lantis
Takehito Koyasu: Kazuhiko Nitta
Yoshino Nanjou: Aya Sugimoto
Yui Shoji: Karen Tachibana

CLASIFICACIÓN 15+ HAREM

COYOTE Ragtime Show

コヨーテラグタイムショー

EL ESPECTÁCULO DE UN PROFESIONAL

El hombre razonable se adapta al mundo, el irrazonable intenta adaptar el mundo así mismo. Así pues, el progreso depende del hombre irrazonable.

Durante el año anterior un grupo de productores y creadores se sentaron y discutieron para poder sacar a la luz un proyecto muy interesante, así en julio del año en cuestión, **Ufotable**, una compañía con un historial algo vasto (*ARIA –la animación–*), se dio a la tarea de revivir un género de animación e historia que no sólo trataba acerca de un convicto y sus proezas para escapar de la justicia, sino de lo que realmente le da sabor a esta animación: cómo es que el malhechor escapa, es decir, sus métodos y cómo poderlos recrear de forma maestra para que sea realmente digno de recordar.

Así es como nace *Coyote Ragtime Show*, una animación que nos tiene al filo del asiento no solamente por el hecho de estar plagada de acción sin límites, sino porque nuestro protagonista, que es a la vez nuestro villano, nos mantiene sorprendidos por ser lo que conocemos nosotros en este país como un coyote (ser astuto, ágil y de pensamientos altamente cortantes) lo cual lo hace además de letal, un personaje encantador.

EL ESPECTÁCULO COMIENZA

La compañía sabía que la idea no era nada mala y para hacerla realidad se dio a la tarea de traer a su escritorio de trabajo a algunas personas con un historial interesante, por lo cual **Takuya Nonaka** (*Futakoi Alternative*), fue traído como director de la serie, con el apoyo de Matsuri Ouse. Por otro lado, para los guiones se contrataron a tres individuos: **Ryunosuke Kingetsu** (*Tales of Phantasia*), **Kazuharu Sato** (*Serial Experiments Lain*), de manera intermedia, y **Matsuri Ouse**.

Para director de episodios fue convocado todo un batallón de personas, de entre las cuales destacan: **Ei Aoki** (*Blood+*) y **Masaaki Kumagai** (*Kaze no Yojimbo*), entre muchos otros, ya que prácticamente cada episodio era supervisado por una persona distinta. Nos falta mencionar que el diseño de personajes estuvo a cargo de dos personajes bastante interesantes: **Jun Shibata** (*Bible Black*) y **Tomonori Sudou** (*Naruto*). Ahora, demos paso al verdadero y legítimo Coyote.

TRAS LA PISTA DE MR.

Todo comienza en la órbita de un pequeño planeta de nombre **Geteldoba**, en una nave de pasajeros donde una mujer adulta se mantiene al tanto de las noticias que conciernen directamente a su persona, por el hecho de ser no muy agradables. Por otro lado, notamos que tiene un apetito feroz, ya que prepara con toda delicadeza y calma tres platos de comida que al parecer son arroz con curry. Al aterrizar en el planeta, la misma mujer va a paso veloz, pero con una hamburguesa en

la boca lista para ser devorada, pero a la salida del aeropuerto, notamos que la bella chica no es más que una detective de nombre **Angélica Bams**, que estaba siendo esperada por una simpática jovencita de nombre **Chelsea Muir**, quien le explica que viene por ella para llevarla con el alto mando de Sanvil, la región que deben explorar en aquel planeta.

Extrañamente, la jovencita se pone a hacerle la plática a la detective, pero lo que le llama la atención es que es la primera vez que pasa tiempo en aquel lugar y lo más interesante es que por qué una detective del departamento de la federación va a un planeta tan remoto, si en ese lugar realmente no sucede nada extraordinario, a lo que la detective responde que sólo debe tratar algunos asuntos pequeños sin mucha importancia.

Este comentario, al parecer, llama la atención de su chofer, quien se sale un poco de concentración y revienta su goma de mascar para continuar mascando, tratando de no hacer evidente que estaba escuchando la conversación. Posteriormente, una especie de antena llama la atención de la detective, a lo cual Chelsea explica que es una defensa contra insectos, ya que el lugar en donde están está plagado de ellos y para repelerlos necesitan de esas torres, pues la colonización del planeta se basó directamente en la lucha contra esos bichos. Después de la explicación detallada de la chica, un insecto gigantesco irrumpe en el horizonte, dando a entender que la colonización no fue nada sencilla.

Después de un largo trecho, el jeep llega a una base perfectamente protegida por las torres anti-insectos, pero que tiene una fachada muy similar a la de un castillo. Después de llenar una forma legal ordinaria, le informan que se encuentra en la prisión de Sanvil y será entrevistada por el alcalde. Una vez ahí, la detective es cuestionada nuevamente acerca de por qué está en ese lugar, por supuesto la mujer no responde, pero uno de los guardias de seguridad le pide que vacíe el contenido de sus maletas para verificar cosas metálicas en ellas.

Finalmente, la detective accede, dejando ver todo un arsenal dentro de sus valijas, desde balas de bajo calibre hasta una ametralladora corta, a lo cual evidentemente los guardias y el mismo alcalde se impresionan, pero antes de que le confisquen algo, la chica saca un permiso firmado por la federación y por el Presidente mismo para poder portar tales armas. De inmediato, y sin que le digan nada más, la mujer entra a los registros del penal y vacía por completo los archivos en impresiones de cada uno de los presos. Mientras, el Alcalde y Chelsea discuten acerca de su motivo para estar revisando toda esa información, a lo que la pequeña simplemente contesta que debe estar en una misión secreta.

Días después de haber sacado la información, la mujer se acerca con el Alcalde para pedirle su ayuda para encontrar a un hombre que realmente se desconoce si está o no en ese penal. Sus nombres son muchos: John Smith, Friederich Gondorff, Ray Mosukin. Chelsea reconoce el primer nombre y le dice que estuvo en ciertos eventos concernientes al planeta, siempre con la pauta de ser un criminal que dio un gran golpe basado directamente en la traición.

El alcalde, molesto, le dice que si es un criminal no debería estar en una prisión buscándolo, sino en una estación de policía, pero el problema es que la mujer le dice que no es su nombre real, sino un alias como muchos otros nombres más que le enlista, todos adjudicados a un solo hombre que es conocido en bajo mundo como **Mister**, pero aunque recibió una llamada anónima de que el hombre estaría en esa prisión, nada está confirmado, ya que la chica ha perseguido a Mr. durante cuatro largos años y no ha podido obtener absolutamente nada de él.

Cuando el alcalde está a punto de mandar a volar a la mujer porque las pruebas no son nada sólidas, recibe una llamada anónima de un hombre (muy parecido al chofer que las llevó a la prisión, por cierto) informándole que ha colocado diez bombas en la prisión con motivo de la revolución. El hombre realmente no cree en nada de eso ya que ha recibido esas llamadas durante ocho años, pero cuando está a punto de seguir reprimiendo a la detective, una de las bombas explota e inmediatamente después las otras nueve, causando pánico y destrozos por doquier.

Ante esto, el alcalde ordena que escolten a los presos hacia afuera; a lo que la detective declara que apenas está comenzando. El escuadrón anti-bombas llega al patio y pregunta sobre la situación del siniestro, a lo cual el alcalde le dice los detalles, solamente para recibir por respuesta que no se meta y se los deje a ellos.

Perfectamente coordinados, el grupo de defensa de bombas entra y es dividido por su Mayor en rango, que después de unos pasos realiza una llamada, la cual es atendida por cierto chofer con goma de mascar, que no está lejos de ahí y al parecer acaba de realizar un ataque explosivo. Mientras, la detective le pide a Chelsea que la lleve al jeep que las transportó hasta allí, pues está muy sospechoso. Efectivamente, debajo del asiento había un hueco con olor a azufre, lo cual hace pensar que metieron las bombas con el permiso de armas de la mujer.

Ésta ata cabos y se da cuanta de que el chofer es el culpable y que el jefe de escuadrón de bombas es su cómplice y han creado una distracción. El alcalde, muy desconcertado, le pregunta por qué sabe tanto, a lo que ella responde que es la misma técnica que utilizó Mr. en un planeta llamado Carnaval y la está copiando. Con este conocimiento, sellan la prisión para que nada entre o salga de ella.

Comienza el caos, las computadoras están bloqueadas en el área de seguridad; es decir, están irrumpiendo en la seguridad en las celdas de confinamiento desde una fuente exterior. Con esto la detective piensa que es sólo una distracción y que Mr. tiene ya a sus hombres ayudándolo a salir. Lejos de ahí, una mujer llama a su hija de nombre **Abril** para que se ocupe de un hombre que han estado buscando, a lo que la chica accede con gusto, llevando a sus hermanas en helicóptero.

Ya en la prisión, Angélica piensa que Mr. los está cazando, pero todo cambia cuando doce invasoras caen desde el cielo, enviadas por una tal Madame Marciano. Son las 12 hermanas, quienes realizan un ataque impecable e implacable, buscando a Mr. La detective se dedica a tratar de ayudar contra el ataque, pero se da cuenta de que las chicas son demasiado para ella, así que cuando está a punto de ser herida por una, un misil es disparado de la parte superior de la prisión, dejando ver que las hermanas no son más que máquinas y que nuestro Coyote está escapando de manera impune.

Y no sólo eso, sino que se está dando el lujo de ayudar, con un diálogo entre las chicas de Madame, Angélica y Mr., el hombre sólo le dice que tenga cuidado y que recuerde el incidente "El cabeza de diamante", lo cual hace que la detective lleve a los sobrevivientes del ataque al área de confinamiento, pues en ese altercado robó muchos millones, pero todo fue atribuido a un maremoto, por lo cual Chelsea se pregunta en voz alta cómo es que un maremoto saldrá en el desierto, a lo que Mr. da como respuesta la desactivación de las torres contra insectos y provoca un maremoto, arrasando con la prisión y con las 12 hermanas, además de que así asegura su escape con estilo.

Esto es sólo el inicio de *Coyote*, una historia en la que Mr., es realmente un coyote, astuto y vivaz, pero la detective Angélica deberá desenmascarar su red de crímenes, regresarlo a la prisión, pero sobre todo, sabremos por qué está tan obsesionada con el hombre. Así que no dejen de ver esta animación, que es altamente recomendable y solamente nos resta decirles: ¡Que comience el Show del Coyote!

FICHA TÉCNICA
Año de estreno: 2006
No. de episodios: 12
Director: Takuya Nonaka
Guión: Kazuharu Sato, Matsuri Ouse, Ryunosuke Kingetsu.
Música: Koichiro Kameyama
Diseño de personajes: Jun Shibata y Tomonori Sudou
Director de arte: Junichi Higashi
Producción de animación: ufotable

SEIYUUS
Akio Ohtsuka: Mister
Ryou Hirohashi: Franca
Akiko Kawase: July
Atsuko Yuya: Angelica
Chie Matsuura: June
Eriko Kimura: Diesse, November, Oct.
Hitomi Nabatame: April
Houchu Ohtsuka: Bruce
Kenyuu Horiuchi: Bishop
Kokoro Kikuchi: August
Noriko Shitaya: Chelsea
Rina Satou: February
Satomi Arai: March, Sept.

© Ufotable

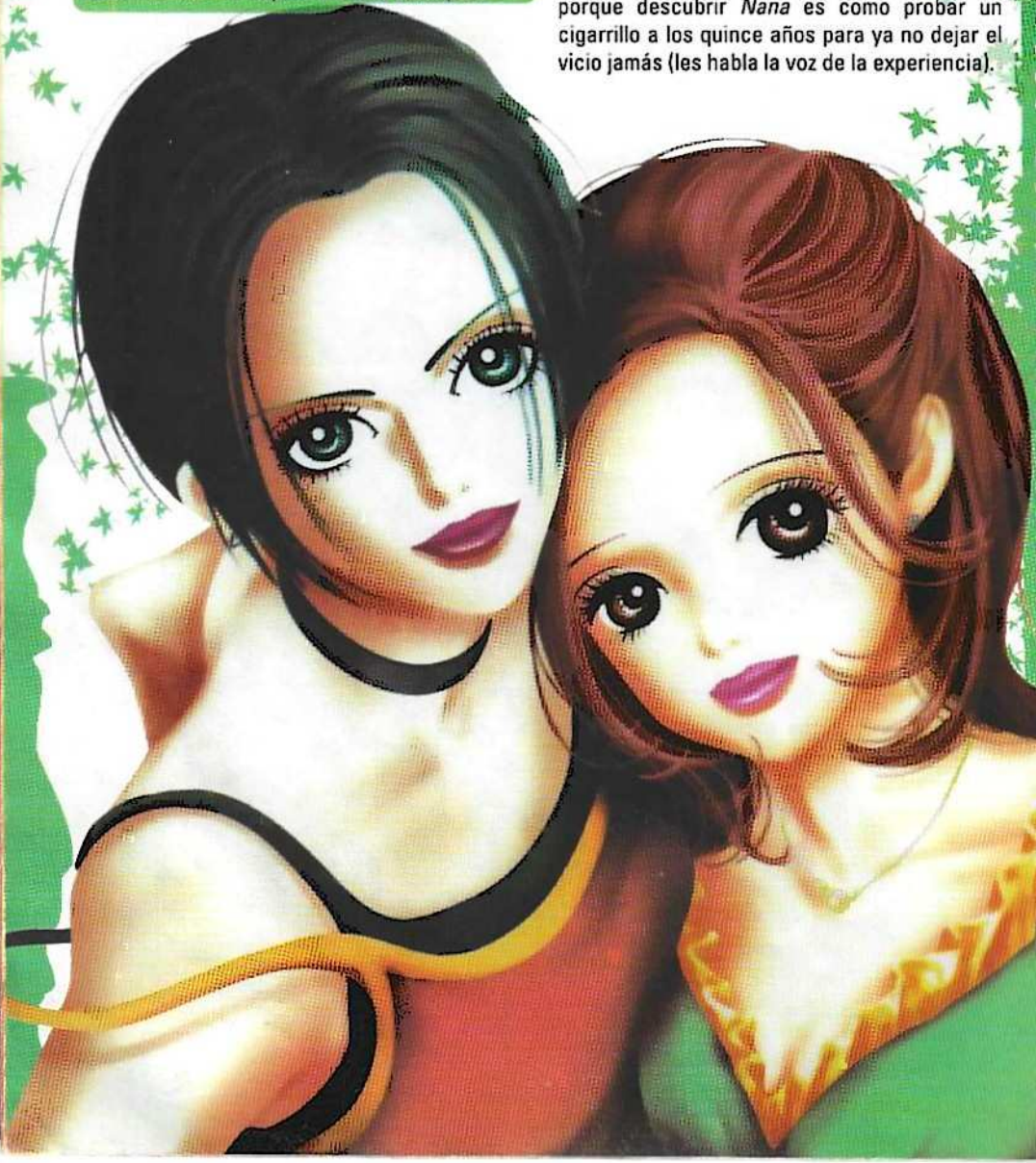
Por Aurea D. Freniere

Nana

DOS CHICAS, UN NOMBRE, UN SOLO DESTINO

Uno de los mangas más populares de los últimos cinco años ha sido sin lugar a dudas *Nana*, historia dibujada por la mangaka Ai Yazawa, creadora de hits internacionales tales como *Paradise Kiss*, y quien probablemente se esté pudriendo en dinero ahorita, pues su historia ha vendido más de 27 millones de copias tan sólo en Japón.

Un logro grande y jugoso para una historia que a ojos de muchos bien podría pasar como una simple telenovela (sinceramente). Sin embargo, contra todos los pronósticos, *Nana* ha escalado lentamente, ganándose a los lectores, con una película bajo el brazo y otra en camino. Es difícil predecir cuándo la gente se cansará de esta nueva moda, aunque claro no los culpamos porque descubrir *Nana* es como probar un cigarrillo a los quince años para ya no dejar el vicio jamás (les habla la voz de la experiencia).



LA HISTORIA

Empezaré aclarando que la palabra *Nana* significa siete en japonés y que en algunas regiones es considerado un número, si bien no de mala suerte, sí como un augurio que pronostica una vida complicada. Les comentamos esto porque en el manga hacen muchas referencias al respecto, especialmente una de nuestras protagonistas: Nana Komatsu.

Nana Komatsu es una chica normal, de hecho tan asquerosamente normal que raya en lo aburrido. Criada en una suburbio japonés de clase media, no ha tenido ni por asomo grandes aventuras en su vida, siendo protegida en demasía (hasta el punto de tratarla como niña) por todos los que se encontraban a su alrededor, lo que la hizo completamente dependiente de los demás.

Para acabarla de amolar, Nana tiene el problemita de enamorarse muy fácil de todos los hombres, no importa si son casados, divorciados, o bien perfectos desconocidos. Y es precisamente con esta premisa que comienza la historia de *Nana*, justo a la mitad de un "cortón" entre ella y un elegante ejecutivo (el cual por cierto está casado), que la deja bajo el pretexto de ir a continuar su carrera en Tokio.

La chica, por supuesto, se siente completamente devastada, especialmente cuando luego de unos días se entera de que su mejor amiga, **Junko Saotome**, también planea continuar su vida después de la preparatoria en esa ciudad (como estudiante de Diseño). Nana, no obstante, ve una oportunidad en los planes de su amiga para independizarse e ir a Tokio, también para ingresar a una universidad por sus propios medios.

Pero los hábitos son difíciles de olvidar, y una vez, acompañando a Junko a uno de los cursos introductorios de la universidad (y muy a pesar de haberse prometido que tendría cuidado en quien se fija), Nana se vuelve a enamorar, esta vez de un chico bastante simpático y guapo

que le llama inmediatamente la atención y que responde al nombre de **Shoji Endo**. A partir de este momento, su vida cambia por completo y se promete que aprenderá a valerse por sí misma para poder ir a vivir a Tokio, y así estar cerca de su mejor amiga Junko y ahora de Shoji.Pero esta historia no sólo está basada en una Nana, sino en dos.

A la par conocemos a **Nana Osaki**, una cantante de música punk, quien es diametralmente diferenta a nuestra completamente dependiente (y primera) Nana. Ella, al igual que Komatsu, desea ir a Tokio, pero no por las mismas razones, sino para triunfar como cantante. Por supuesto, sus razones van más allá que un simple deseo de fama, y es que en el pasado Osaki era parte de una banda underground de punk con la que compartía créditos con su novio Ren. A pesar de que el futuro era prometedor para ambos, éste no dudó ni cinco segundos en dejarla detrás para ir a reemplazar a un miembro de la banda *Trapnest* (la banda más popular en todo Japón).

A este punto, la chica tuvo dos opciones: irse con Ren y vivir bajo su sombra o independizarse y formar su propia banda.

Y es precisamente donde las dos Nanas se diferencian una de la otra, pues Osaki decide que lo segundo es lo mejor para ella, y así forma la banda *Black Stones* (o Blast), con el ferviente deseo de, en un futuro, romperle la mandarina en gajos a Ren, logrando que su banda sea más popular que *Trapnest*.

A pesar de que las historias de estas dos señoritas pueden sonar muy diferentes, el destino termina uniéndolas cuando coinciden en una estación de tren, y más tarde en un departamento que está disponible y en renta, y que curiosamente está numerado como el 707. A pesar de que las dos no se conocían antes, acuerdan vivir juntas para amortizar el costo de la renta, iniciando así una amistad que durará para toda la vida (o bueno, hasta que el manga termine...)

¡Ah, sí! Para evitar la confusión entre las dos Nanas, a Komatsu la llaman "Hachi" o "Hachiko", que en japonés funciona como un juego de palabras. Primeramente, la palabra "Hachi" significa "ocho" en japonés, mientras que la palabra "Hachiko" es el nombre de un perro bastante famoso en Japón. Ahora, antes de que pensemos que la autora es una desgraciada con respecto a los sobrenombres que escoge para sus personajes, les comentamos que la palabra Hachiko está compuesta de dos palabras "Hachi" (ocho) y "Chiko" (pequeño o niño), lo cual es bastante apropiado para la inmadura Nana Komatsu.

DETRÁS DE CÁMARAS

La historia de Nana ha sido adaptada a múltiples medios, en los que se encuentran el anime y, por supuesto, el cine. La película arrasó por completo en las taquillas de Japón, manteniéndose por siete semanas seguidas como la más vista de todo Japón y recaudando más de un millón de dólares, en total, tan sólo en su país de origen, cosa que es rarísima para un mercado tan pequeño como el japonés.

En septiembre de este año la nueva película de Nana estaba siendo filmada. El único cambio es que la actriz que interpretaba el papel de *Nana* sería remplazada por Yui Ichikawa (quien hacía el papel la actriz Aoi Miyazaki). La nueva película fue lanzada el 9 de diciembre de ese mismo año.

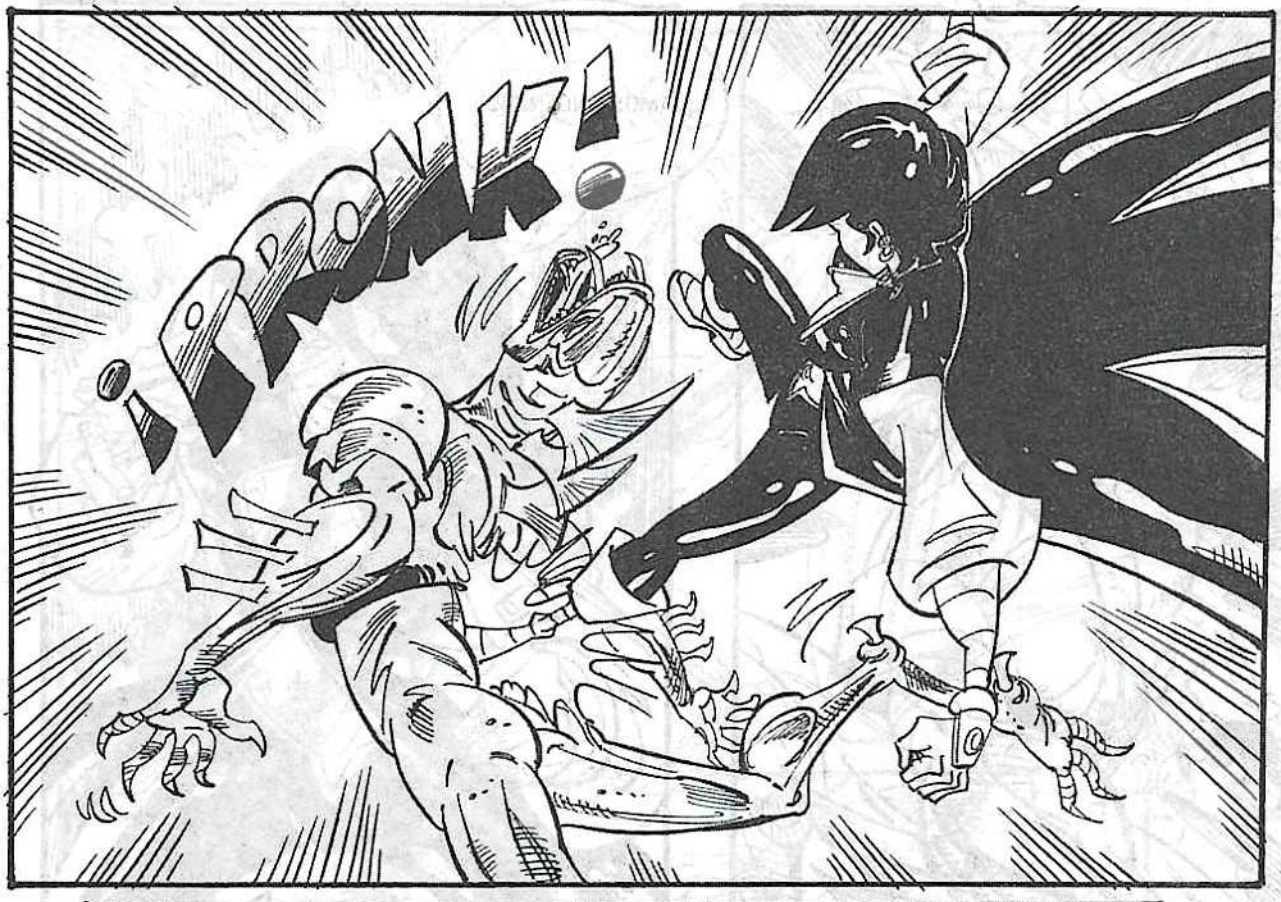
El manga, por otro lado, contiene 13 volúmenes que han sido como ya lo hemos mencionado todo un éxito. Actualmente, *Nana* está siendo distribuida en otros países en la revista *Shojo Beat*. Cabe aclarar que la edición viene acompañada de otras historias (es decir, no es la única que viene impresa dentro de la revista), y está siendo editada por parte de Viz Comunications. A la fecha no hay noticias de que se vaya a sacar un tomo compilatorio de este título.

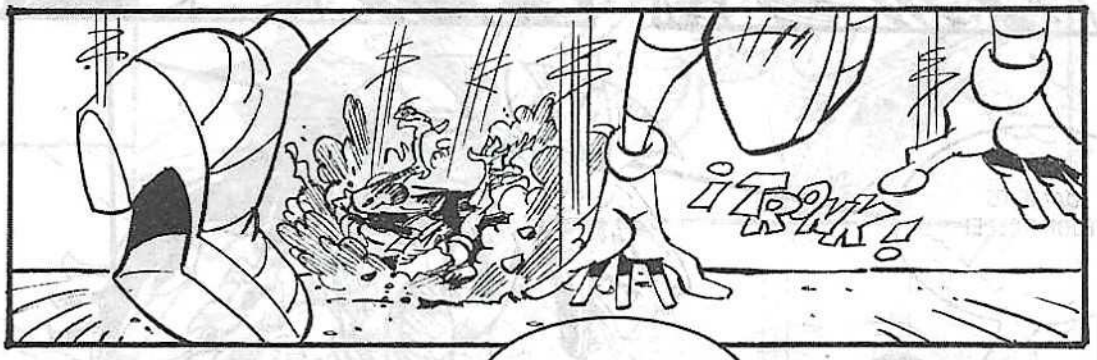
Como ya se mencionó, también existe el anime, que consta de 23 capítulos dirigidos por **Mori Asaki** (quien dirigiera antes *Chobits* y algunos episodios de *Card Captor Sakura*), producidos por Madhouse Studios y trasmitidos por NTV. La serie comenzó el 5 de abril de 2006 y se planea animar 50 capítulos en total. Cabe resaltar de este anime es que los openings y los endings son interpretados por *Trapnest* y por los *Black Stones*.

Si no has leído esta historia te la recomendamos ampliamente. Definitivamente, Ai Yazawa es una de las mejores mangakas de Japón, que saben tocar temas reales. Quizá por eso sus mangas son tan populares.

© Ai Yazawa

TULIPAN NEGRO
2DA PARTE


¡¡RAK!!


¡¡RAK!!

¡VAMOS, CORRAN!

¡NO ME LO DICES DOS VECES!

¡KKREE!
¡VAMOS, ENGENDRO!
¡DAME TU MEJOR GOLPE!

¡AAAH!
¡AYÚDENME!
¡DIOS! ¡ES RODRIGO!
¡NO QUIERO HACERLE DAÑO!
PERO SI ES NECESARIO...
¡KREE!

¡POW!
¡LO HARÉ!

¡POK!
¡KRAK!
¡GROMK!
¡LO SIENTO, PERO DE ALGUNA FORMA TENÍA QUE TRANQUILIZARTE!
Y AHORA...

VAS A ESTAR BIEN, RODRIGO
¡VAYA, VAYA! ¿TE GUSTÓ MI REGALITO?
¡AAAH!
¿NUNCA VAS A CANSARTE?

¡NO! ¡HASTA QUE TE UNAS A MÍ!
LO VEREMOS... REGRESARÉ CUANTAS VECES SEA NECESARIO POR TI, PEQUEÑA
¡ESO NUNCA PASARÁ! ¡ASÍ QUE YA DÉJAME EN PAZ!
¡Y YO TE ESTARÉ ESPERANDO!
FIN

BOCETOS

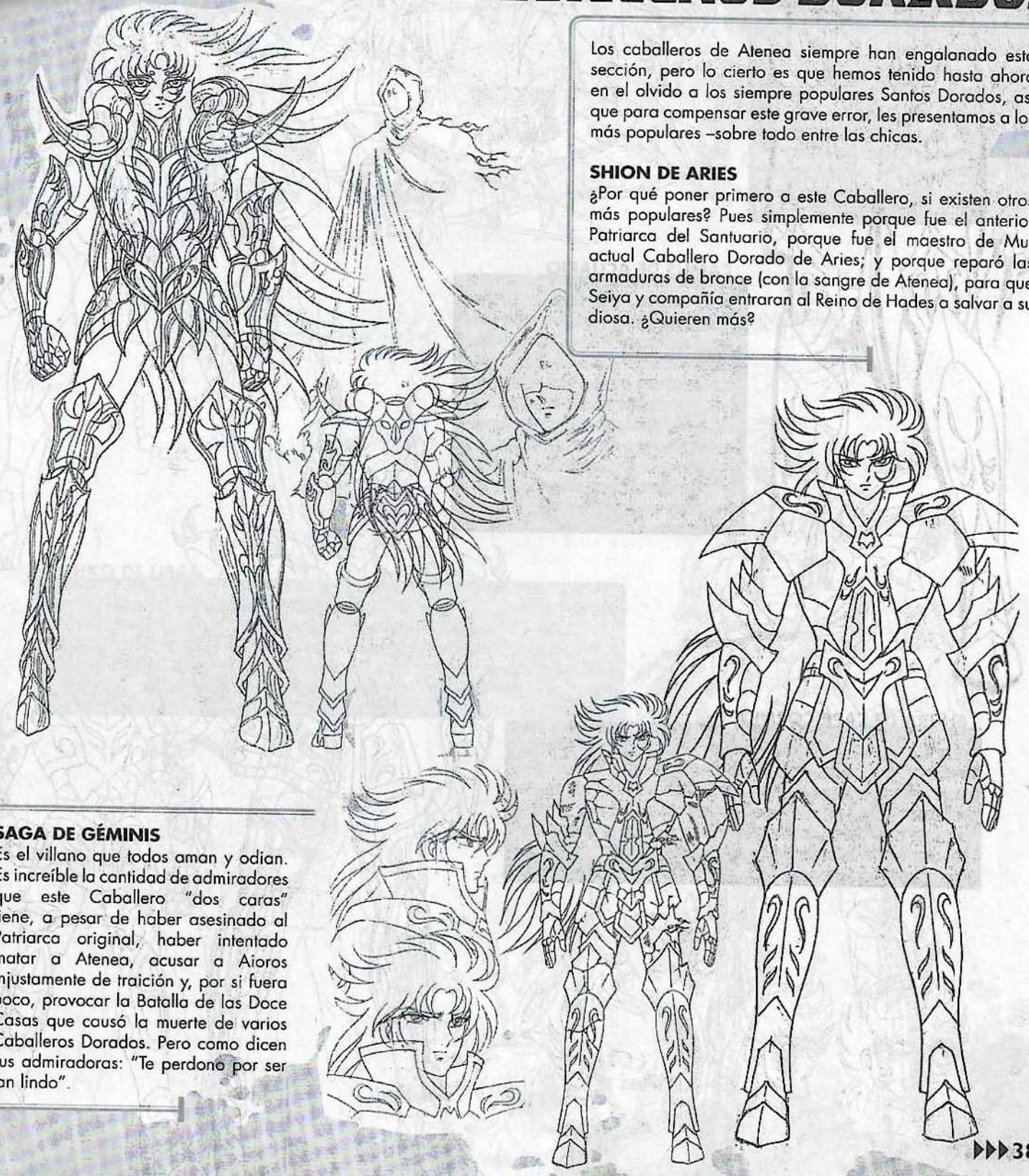
SAINT SEIYA:

LOS CABALLEROS DORADOS

Los caballeros de Atenea siempre han engalanado esta sección, pero lo cierto es que hemos tenido hasta ahora en el olvido a los siempre populares Santos Dorados, así que para compensar este grave error, les presentamos a los más populares –sobre todo entre las chicas.

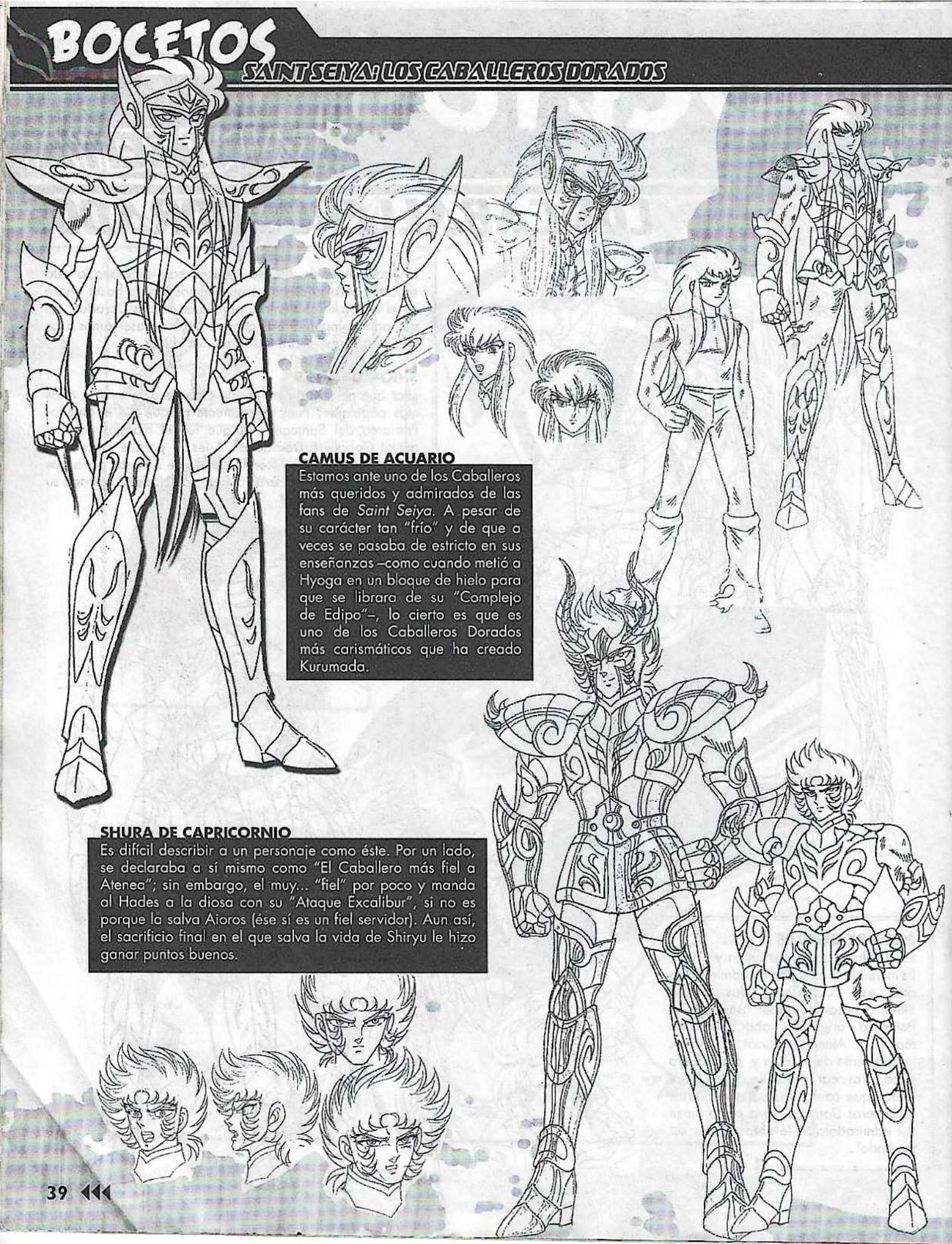
SHION DE ARIES

¿Por qué poner primero a este Caballero, si existen otros más populares? Pues simplemente porque fue el anterior Patriarca del Santuario, porque fue el maestro de Mu, actual Caballero Dorado de Aries; y porque reparó las armaduras de bronce (con la sangre de Atenea), para que Seiya y compañía entraran al Reino de Hades a salvar a su diosa. ¿Quieren más?



SAGA DE GÉMINIS

Es el villano que todos aman y odian. Es increíble la cantidad de admiradores que este Caballero "dos caras" tiene, a pesar de haber asesinado al Patriarca original, haber intentado matar a Atenea, acusar a Aioros injustamente de traición y, por si fuera poco, provocar la Batalla de las Doce Casas que causó la muerte de varios Caballeros Dorados. Pero como dicen sus admiradoras: "Te perdono por ser tan lindo".

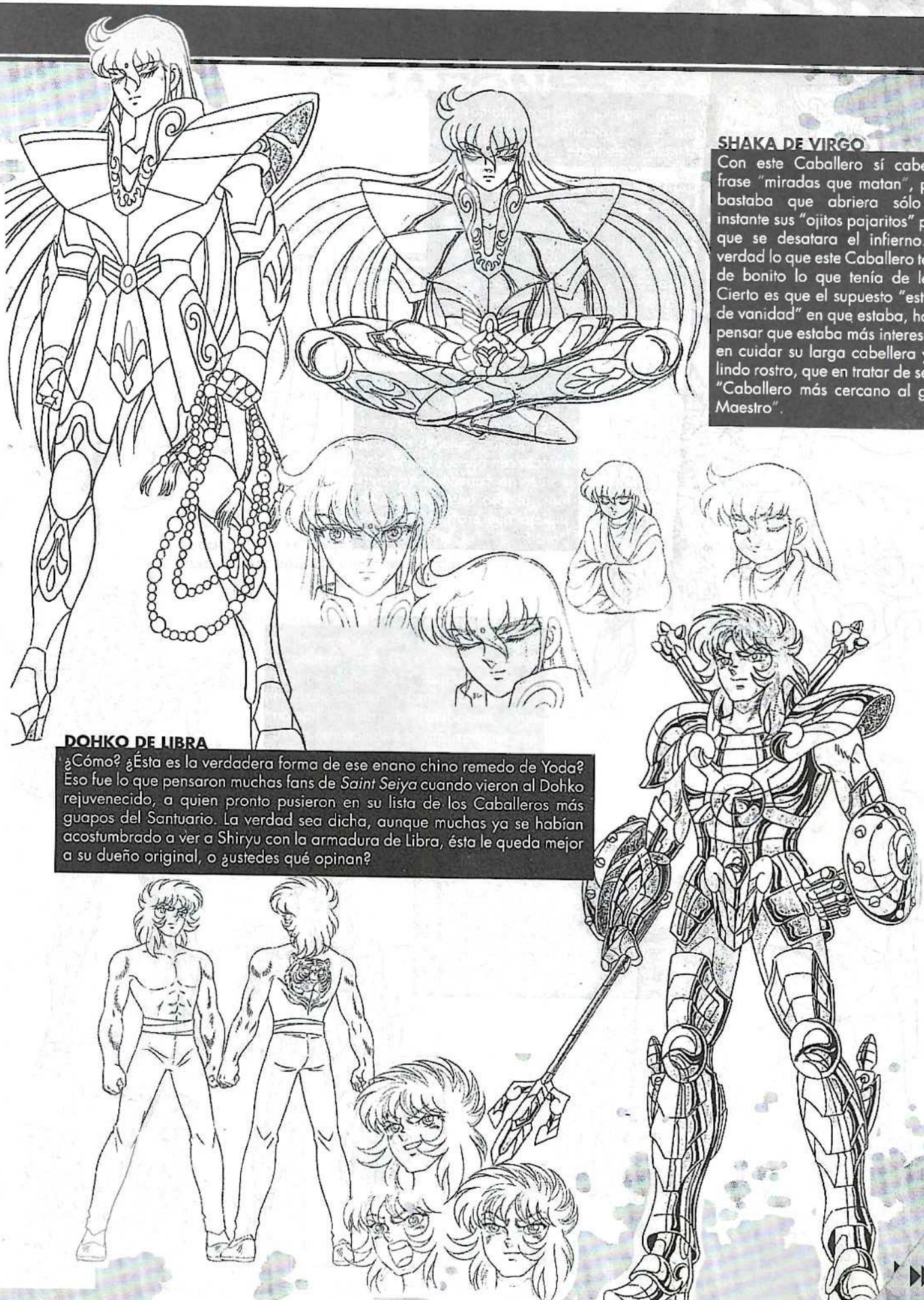


CAMUS DE ACUARIO

Estamos ante uno de los Caballeros más queridos y admirados de las fans de *Saint Seiya*. A pesar de su carácter tan "frío" y de que a veces se pasaba de estricto en sus enseñanzas –como cuando metió a Hyoga en un bloque de hielo para que se librara de su "Complejo de Edipo"–, lo cierto es que es uno de los Caballeros Dorados más carismáticos que ha creado Kurumada.

SHURA DE CAPRICORNIO

Es difícil describir a un personaje como éste. Por un lado, se declaraba a sí mismo como "El Caballero más fiel a Atenea"; sin embargo, el muy... "fiel" por poco y manda al Hades a la diosa con su "Ataque Excalibur", si no es porque la salva Aioros (ése sí es un fiel servidor). Aun así, el sacrificio final en el que salva la vida de Shiryu le hizo ganar puntos buenos.



SHAKA DE VIRGO

Con este Caballero sí cabe la frase "miradas que matan", pues bastaba que abriera sólo un instante sus "ojitos pajaritos" para que se desatara el infierno. La verdad lo que este Caballero tenía de bonito lo que tenía de letal. Cierto es que el supuesto "estado de vanidad" en que estaba, hacía pensar que estaba más interesado en cuidar su larga cabellera y su lindo rostro, que en tratar de ser el "Caballero más cercano al gran Maestro".

DOHKO DE LIBRA

¿Cómo? ¿Ésta es la verdadera forma de ese enano chino remedo de Yoda? Eso fue lo que pensaron muchas fans de *Saint Seiya* cuando vieron al Dohko rejuvenecido, a quien pronto pusieron en su lista de los Caballeros más guapos del Santuario. La verdad sea dicha, aunque muchas ya se habían acostumbrado a ver a Shiryu con la armadura de Libra, ésta le queda mejor a su dueño original, o ¿ustedes qué opinan?

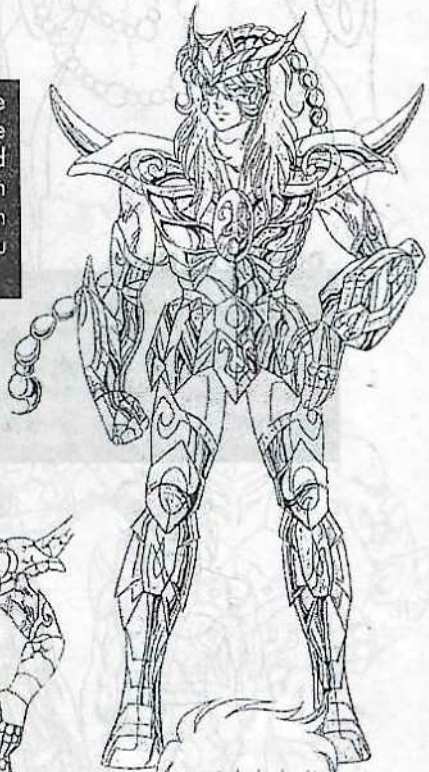
Y para rematar, les presentamos al resto de los galanes del Santuario, para total deleite de sus fans.

AIORIA DE LEO

El hermano menor de Aiorios y quien tuvo que soportar la "cruz" de tener un "traidor" en la familia. Fue el primer Caballero Dorado que atacó Seiya y el primero en descubrir que Saori Kido era la reencarnación de Atenea.

MU DE ARIES

Okey, tal vez no sea el original Caballero Dorado de Aries, pero eso poco le importa a sus admiradoras, quienes siempre enloquecen por sus bellos ojos y su larga cabellera. Ya tenía fans, incluso antes de que se supiera que era un Caballero Dorado.

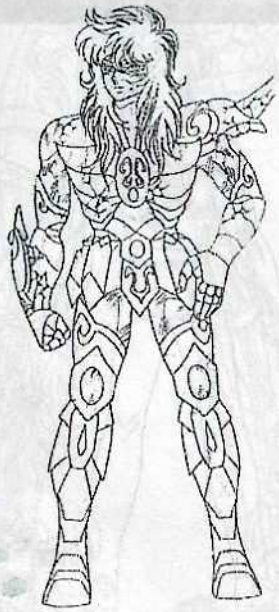


MILO DE ESCORPIÓN

Para muchas era ver una especie de Ryoga (*Ranma 1/2*) más fornido e igual de guapo. Y es que la verdad sus cándidas frases como: "¿Existen otras armaduras doradas?" hacían que muchas fans se enamoraran de su "inteligencia".

KANON DE GÉMINIS

Está en la lista, la mera verdad, por ser el hermano gemelo de Saga. El mismo rostro, el mismo cuerpo y, para colmo, se puso la misma armadura cuando decidió proteger a Atenea para pagar sus culpas. No obstante, tiene su pegue, ¿o no?



© TOEI ANIMATION / MASAMI KURAMADA

CURSO DE JAPONÉS BÁSICO: PARA TI QUE QUIERES LEER MANGA JAPONÉS

Por la Maestra Tokiyo Tanaka, UNAM.

CURSO DE IDIOMA JAPONÉS

Por Profesora Tokiyo Tanaka

Bienvenidos a la tercera lección de nuestro curso del idioma japonés. Recuerden que esperamos sus cartas para que nos comenten cómo van sus avances en base a estas lecciones. Si al principio se desesperan, pues hay términos o pronunciaciones que aún no entienden, recuerden que la práctica hace al maestro.

Lección 3: Aprendizaje de 10 letras más de HIRAGANA y unas palabras básicas compuestas con las letras adquiridas.

Lista de las palabras para las tarjetas de "Hiragana".

な	**na**	**<na>ranja**
に	**ni**	**<ni>ña**
ぬ	**nu**	**<nu>be**
ね	**ne**	**<ne>var**
の	**no**	**<no>pal**
は	**ha**	**<ja>ula**
ひ	**hi**	**<ji>tomate**
ふ	**fu**	**<f>ruta**
へ	**he**	**<je>fe**
ほ	**ho**	**<jo>ya**

HIRAGANA	pronunciación	español
な	**na**	**<na>ranja**

な

HIRAGANA
に

に

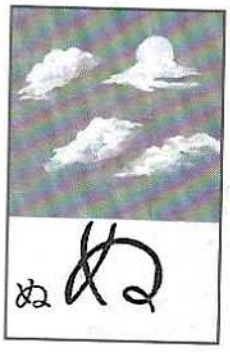
pronunciación
ni

español
<ni>ña

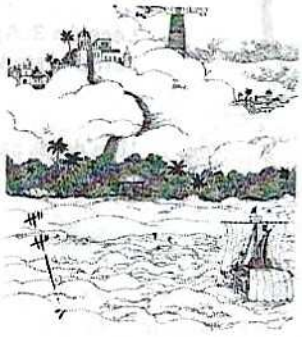
HIRAGANA
ぬ

ぬ

pronunciación
nu



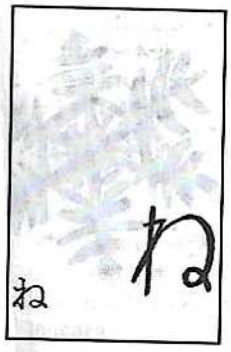
español
<nu>be



HIRAGANA
ね

ぬ

pronunciación
ne

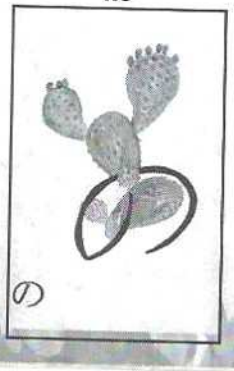


español
<ne>var

HIRAGANA
の

の

pronunciación
no

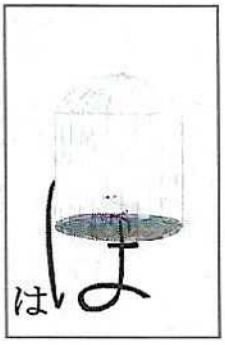


español
<no>pal

HIRAGANA
は

は

pronunciación
ha



español
<ja>ula

HIRAGANA
ひ

ひ

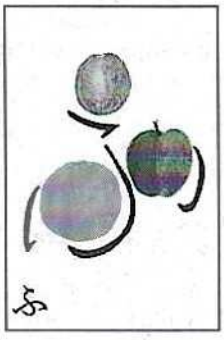
pronunciación
hi

español
<ji>tomate

HIRAGANA
ふ

ふ

pronunciación
fu

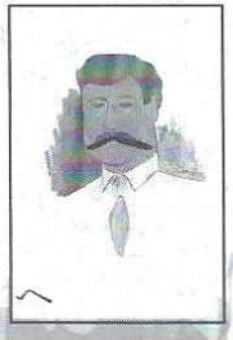


español
<f>ruta

HIRAGANA
へ

へ

pronunciación
he



español
<je>fe

HIRAGANA
ほ

pronunciación
ho

español
<jo>ya

ほ

Lista de palabras básicas: compuestas con las letras adquiridas.
Ya aprendiste 10 letras más de HIRAGANA. Con 30 letras aprendidas ya puedes leer las palabras básicas a continuación.

na ni nu ne no

usted **carne** **gato** **gatito** **perro** **perrito**

cuerno **hongo** **hermano mayor** **hermana mayor**

berenjena **zorro** **tejón** **semilla** **pescado** **masa de soya**

a hi fu he ho

dientes **sol** **puente** **flor** **bandera** **persona** **paloma**

barco **ombligo** **estrella** **hueso** **flauta**

Ya aprendiste el sistema de la escritura japonesa, 30 letras y unas palabras básicas.
Faltan sólo 16 letras de 46 letras en total. Tambien puedes usar los manga ejemplos de esta pagina para localizar las letras aprendidas en esta lección.
En la lección siguiente, aprenderemos las16 últimas letras y unas cuantas palabras más.
¡Anímate y continúa en este curso, ya que estás cerca de tu meta!

VAGO CÓMICS

Cómics
Manga
Anime
Libros
CD´s
Playeras
Figuras de colección
Pósters
Cartas de juegos

Se aceptan tarjetas de crédito

VISA MasterCard

Avenida Central #50
CENTER PLAZA
Local 86-87 Manzana. #57
Planta Baja, (pasillo central)
Ecatepec, Edo. Méx.
Tel:5775-2625
e-mail: vago01_ayala@hotmail.com

GIN-IRO NO KAMI NO AGITO

¿UN VISTAZO A UN FUTURO MEDIATO?

Hace mucho, mucho tiempo, una semilla cambió el corazón del bosque. El Dragón del bosque descendió de la luna. Los humanos temblaron ante el aliento rojo del Dragón y se inclinaron ante la lágrima verde de éste. Hace mucho, mucho tiempo... cuando la lágrima del Dragón se secó. Presta atención a la voz del bosque...

En los últimos años de la existencia humana, se ha bombardeado la mentalidad global con múltiples mensajes sobre el cuidado de nuestro planeta, pues como bien es sabido, los recursos que éste nos da para vivir felizmente no durarán para siempre. Ya sea que suceda en poco o mucho tiempo, ¿qué pasará después de que ese momento tan temido finalmente llegue? Seguramente pueden venir muchas cosas a nuestra mente, pero de entre todas ellas, una es la que se propone en esta película animada que muestra de una manera veraz, un futuro no muy alejado de la ficción que se pretende, quizá como un tributo a la naturaleza.

UN PASADO INVASOR

Conocida también con el nombre de *Origin: Spirits of the past*, nos encontramos con otra producción del bien conocido estudio **GONZO**, que nuevamente nos trae una interesante historia que seguramente no defraudará las expectativas de su público. La cual se desarrolla 300 años después de que la humanidad civilizada fuera destruida casi en su totalidad, por el ser vivo más pacífico existente en la Tierra: las plantas.

La historia comienza cuando dos adolescentes: **Agito** y, su mejor amigo, **Cain**, compiten sanamente en una carrera por llegar primero a un reservorio de agua que está custodiado por los "Zulines" (aparentemente seres del bosque), quienes tienen restringido el uso del líquido a los humanos, y a quienes descubren tomando una poca para llevarla a casa. Ante tal situación, Agito escapa de inmediato, nadando hacia alguno de los conductos del estanque, pero es arrastrado por una corriente que lo lleva a unas cuevas donde encuentra una nave y a su vez, varias cápsulas que contienen restos de personas.

Pero eso no es lo que llama la atención del joven, sino una luz centelleante, la cual es un botón que acciona, haciendo que aparezca otra cápsula y, dentro de ella, una joven despierta de un largo sueño: **Toola**. Ambos salen de esas grutas, dirigiéndose a la ciudad de Agito, **Neutral**, donde al poco tiempo de llegar, la chica es llamada por la jefa de gobierno, quien al ver que era una "persona del pasado", le explica la realidad en la cual se encuentran y que consiste en vivir bajo el rigor del bosque, ahora que éste posee raciocinio y voluntad propia y, el control del agua con la cual no podrían sobrevivir.

Aparentemente, eso era lo más importante que debía saber aquella joven, además de la existencia de otra persona que como ella, había sobrevivido ante la catástrofe de su tiempo, para que iniciara su nueva vida en aquella pacífica ciudad; sin embargo, su presencia no pasó desapercibida para el bosque ni para **Laguna**. El primero, porque presentía en ella una amenaza de destrucción total en la Tierra; y el segundo porque era una nación militar que buscaba derrocar al bosque y que era dirigido por la otra "persona del pasado", de nombre **Shunack**, quien vio con la aparición de Toola el elemento indispensable para llevar a cabo su plan, el cual se veía más que inevitable cuando la chica se fue con él. Y siendo que ese hecho representaba una amenaza para todos, Agito no dudó en tomar la responsabilidad de encomendarse la tarea de traerla de vuelta, aún a costa de su propia vida, convirtiéndose en un "humano mejorado", gracias al poder que el bosque le otorgó.

VISIONES DEL FUTURO

Origin (para abreviar), es una obra de ficción y drama, con un pequeño toque de romance, que muestra de una forma muy bella lo que podría ser claramente para muchos la catástrofe final de la humanidad. Una visión que fue acertadamente dirigida por **Keiichi Sugiyama**, quien tuviera la misma participación, pero de manera más breve, en otras animaciones como *Saber Marionette J, Neon Genesis Evangelion, Binbou Shimai Monogatari y Najica Blitz Tactics.*

Desde el comienzo de la animación, se nos presenta una fantasía bastante apegada a las leyendas de Oriente, donde principalmente los salvadores y, al mismo tiempo, destructores de la tierra, son unos dragones, ahora exhibidos como temibles ramificaciones de un gran bosque que, sin dificultad alguna, se hicieron del control sobre

© Gin-iro no Kami no Agito Production Committee, Gonzo, Media Factory

todo a partir de una tierra que antes no hubiera sido posible considerar como fértil (la Luna).

Pero, aun cuando esta visión fuera basada en la posible venganza que tuviera la naturaleza contra los humanos, siempre se mantiene la idea de que este hecho no fue algo simplemente fortuito, sino por causas precisamente humanas; como consecuencia de tratar de enmendar los errores contra la vegetación cada vez más escasa.

Sin duda, una teoría bastante interesante y no muy alejada de la realidad futura es la que se plantea desde el principio, lo que le da un toque de realismo a la producción, pero que se mezcla perfectamente con la utopía que maneja a lo largo de la trama: volver a lo que eran nuestros orígenes antes del creciente aumento de la tecnología.

Por su parte, la música es un punto clave llevado a la perfección, a la par de las imágenes, lo que en conjunto nos adentra de lleno y que luce unos toques de esencia antigua muy ad-hoc. Ésta es presentada por el famoso compositor **Taku Iwasaki**, conocido por su participación en la música de *Rurouni Kenshin*, mientras que en la interpretación de sus temas, tenemos a **KOKIA**, que presta su voz para esas melodías de corte melancólico y que transmite en sus letras algo de la historia, en los temas de *Chouwa oto ~with reflection~* y *Ai no Melody*, el opening y ending, respectivamente.

Sin duda, se trata de una producción que no deben dejar pasar, pues a pesar de manejar una trama sencilla, la manera en que es llevada deja un muy buen sabor de boca que además, nos hace reflexionar sobre el cuidado de nuestro recurso más importante para la vida.

FICHA TÉCNICA
Año: 2006
Director: Keiichi Sugiyama
Guión: Nana Shiina, Naoko Kakimoto,Sadayuki Murai
Música: Taku Iwasaki
Diseño de personajes: Kouji Ogata
Diseño de Mechas: Kenji Andou
Director 3D: Ryukou Masuo
Concepto: Umanosuke Iida
Distribución: Shochiku Film
Producción: Gin-iro no Kami no Agito Production Committee, Gonzo, Media Factory

SEIYUUS
Aoi Miyazaki: Toola
Ryo Katsuji: Agito
Kenichi Endo: Shunack
Masaru Hamaguchi: Cain
Ren Osugi: Agashi
Toshikazu Fukawa: Hajan
Yuko Kotegawa: Yolda

MOMENTOS DEL CINE ASIÁTICO

CINE ASIÁTICO EN ESPAÑA

Por cuarto año consecutivo se llevó a cabo en España la muestra de cine asiático denominada como Hannya. Se presentaron títulos como *Crazy Stone*, de Ning Hao, que fue la película más taquillera en China durante el 2006, así como *Always Sunset on third Street*, ganadora de 12 premios de la Academia de Cine Japonesa, y ***The Unseeable***, cinta de terror procedente de Tailandia.

MÁS TERROR

Regresa el director Shin Tae-ra con una cinta de terror basada en una novela japonesa escrita por Yusuke Kishi. La cinta se titula ***The Black House*** y el reparto lo integran Hwang Jeong-min, Kang Shin-il, Yoo Seon y Kim Seo-hyeong

GHOST IN THE SHELL EN LIVE ACTION

Recientemente se anunció que la compañía Production I.G. adquirió los derechos de la editorial Kodansha para que se pueda realizar una versión en acción real de *Ghost in the Shell*, esto según la revista *Variety Kodansha*.

NUEVA COMEDIA ASIÁTICA

Magang Hotel es una divertida película que mete de lleno al cine oriental en el terreno de la comedia. Está protagonizada por Kim Seok-hoon y Park Hee-Jin, y el estreno está previsto para este 2007.

GEORGE TAKEI EN HÉROES

El veterano actor asiático George Takei, que interpretara al Señor Sulu en las series y películas de *Star Trek*, aparece en dos episodios de la exitosa serie *Héroes*. El actor interpreta al padre de Hiro Nakamura, personaje por el que nominaron al Globo de oro al también actor de origen asiático Masi Oka.

NOTICIAS SOBRE BONDAGE

El ganador del premio como mejor actor en el festival de Cannes del 2004 por Nobody Knows, Yuya Yagira, se integró al reparto de *Bandage*, adaptación de una las novelas más vendidas en Japón en el 2005. La cinta está dirigida por Yukihiko Tsutsumi. En el reparto también aparece Ken Watanabe conocido a nivel mundial por su participación en filmes como *El último samurai* y *Batman begins*.

LO SIGUIENTE DE MIYAZAKI

Para su nuevo filme, *I Lost My Little Boy*, Hayao Miyazaki está realizando los storyboards en acuarela, esto para darle un particular estilo visual. La cinta está basada en el relato corto *Wo Diushile Wode Xiaonanhai*.

EN CARTELERA
DORORO
MANGA DE CARNE Y HUESO

En enero se estrenó en Japón la adaptación de *Dororo*, manga original de Osamu Tezuka, que narra la historia de Hyakkimaru, un niño que al nacer es despojado de 48 partes de su cuerpo para ser ofrecidas como pago a 48 demonios. A pesar de esto, Hyakkimaru consigue sobrevivir, y sustituye las partes robadas de su cuerpo con partes mecánicas, para luego descubrir que su destino es recuperar lo que es suyo matando al que lo despojara y a los 48 demonios. La filmación se realizó en Nueva Zelanda.

Título original: Dororo
Japón, 2006
Director: Akihiko Shiota
Reparto: Shibasa Hao, Satoshi Tsumabuki, Kô Shibasaki
Coreografías: Ching Siu Tung.

EN DVD
LA MALDICIÓN
EL TERROR SE EXTIENDE

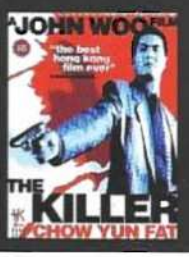
Está a la venta la edición especial del remake de una de las principales exponentes de la moda de terror asiático que en los últimos años ha invadido al mundo. Se trata de *La maldición* en su versión norteamericana, dirigida por el mismo realizador de la original. La presentación es de dos discos y entre los extras se incluye detrás de cámaras y entrevistas con Sara Michelle Gellar, Bill Pullman, Takashi Shimizu, Sam Raimi, entre otras cosas.

Título original: The Grudge 2
USA, 2006
Director: Takashi Shimizu
Guión: Stephen Susco
Reparto: Amber Tamblyn, Sarah Michelle Gellar, Arielle Kebbel, Jennifer Beals, Teresa Palmer, Takako Fuji, Ryo Ishibashi, Misako Uno, Shaun Sipos, Edison Chen

DESDE LAS FAUCES DEL DRAGÓN
THE KILLER
UN VERDADERO CLÁSICO

The killer es una película de culto realizada por el mismísimo John Woo y que tuvo como protagonista a Chow Yun-Fat. Esta cinta, que los impulsará a alcanzar el reconocimiento a nivel mundial, es referencia obligada para prestigiosos directores como Martin Scorsese, Sam Raimi, Oliver Stone e incluso Quentin Tarantino.

La historia habla de un asesino a sueldo llamado Jeffrey, que durante uno de sus trabajos deja ciega por accidente a una joven cantante. Atormentado por la culpa decide, realizando un último trabajo que se lo permita, pagarle un transplante de córnea a la chica. Sin embargo, las cosas son aún más complicadas, pues la persona que le contrata decide deshacerse de testigos incluyendo a Jeffrey, amén de un policía empeñado en atraparlo.



Título original: Diexue Shuang Xiong
Hong Kong, 1989
Director: John Woo
Guión: John Woo
Música: Lowell Lowe
Fotografía: Wong Wing-Hang
Reparto: Chow Yun-Fat, Danny Lee, Sally Yeh, Chu Kong.

NIPPON Kankou

Día de las niñas en japón

Desde hace más de mil años, el 3 de marzo se festeja en Japón el **Día de las Muñecas**, que posteriormente pasó a ser conocido como el **Día de las Niñas**, que sin ser fiesta nacional, tiene un alto significado entre la población y se celebra de manera tradicional en toda la isla.

En los hogares donde hay niñas se levanta un pequeño altar en el que se emplazan las **Hinaningyo**, un tipo particular de muñecas ricamente vestidas y con vistosos peinados, que serán las encargadas de asegurar la felicidad de las futuras mujeres. Hay que mencionar que en las provincias cambia un poco el ritual de la tradición, ya que hay quienes disponen una estructura en forma de escalera coronada por dos figuras –hombre mujer– y el número de escalones depende de la condición económica de las familias, y en ellos se colocan muñecos que representan sirvientes y músicos.

Según los japoneses, esta tradición sirve para que los padres y familiares pidan salud y fortuna para las niñas. También se dice que si, llevada por el deseo de contemplar las muñecas, no se recoge todo en unos cuantos días –no se precisa cuántos– no se podrá casar, lo que constituiría una tragedia para muchas mujeres japonesas.

OTRAS VERSIONES

Otra fuente de información consultada, precisa que el 3 de marzo es el Joshi o Jomi, la segunda de las cinco festividades estacionales. Según el antiguo calendario japonés, los melocotones (momo), empezaban a florecer por esa fecha, por lo que actualmente se le conoce también con el nombre de **momo no sukke**.

De procedencia china, esa festividad era en su origen un ritual de purificación en el que la gente frotaba muñecos de papel (hitogata) sobre sí mismos para transferirles sus impurezas y luego las dejaban flotar en los ríos para que les llevara la corriente y alejarlas.

Con el paso del tiempo, estos muñecos se fueron haciendo cada vez más elaborados y durante el periodo Edo (1600-1868), se desarrolló la costumbre de disponer las muñecas sobre un set (hinadan, a veces traducido como altar de muñecas), y pasó a ser conocido como **Hina Matsuri, el Día de las Niñas**, en el que se les desea que crezcan con buena salud y tengan un matrimonio feliz.

MUÑECOS CEREMONIALES

El primer Hina Matsuri de una niña se llama **hatsuzekku** y es muy típico que los abuelos le regalen el primer juego de muñecas **hina**, un elaborado y caro conjunto de hasta siete niveles con 15 muñecas y pequeños enseres domésticos que recrea el matrimonio imperial en el periodo Heian (794-1185). Estas muñecas no son como los que las niñas utilizan a diario para jugar, sino que son denominados muñecos ceremoniales, y muchas veces son heredados de padres a hijos.

En el pasado, además, la figura y el vestuario se hacían a mano –aunque hoy en día se fabrican en masa– pero la tradición llama a las niñas a que vayan decorando cada año los diferentes niveles con las muñecas y accesorios que les van regalando, y alrededor del altar se colocan flores de melocotonero, pasteles de arroz, sake y otros productos a modo de ofrenda.

Todos los niveles del altar de muñecos se cubren con una alfombra llamada dankake o mosen, que es de terciopelo rojo y lleva un borde irisado en la parte inferior. A veces, también lleva grullas bordadas cerca de la parte inferior, de forma que quedan a la vista en la parte frontal del escalón más bajo. En ocasiones, se suele colocar en la parte superior del altar el goten (palacio) o gotendai (plataforma de palacio), que tiene espacio para colocar, al menos, a una pareja imperial, aunque a veces es posible colocar los muñecos del segundo nivel, e incluso de otros niveles.

EL ALTAR

En el primer nivel se colocan los muñecos imperiales también llamados **dairi-sama**, que son el núcleo del altar, y dado que están celebrando su boda son, lógicamente, los más ornamentados. Un conjunto puede contener únicamente los muñecos de este primer nivel, entonces recibe el nombre de shinno kazari (decoración de príncipes).

Los muñecos de ese nivel son el emperador (obina), a la derecha, y la emperatriz (mebina), a la izquierda, que suelen ir vestidos con un junihitoe, el atuendo formal de doce o más capas del periodo Heian, aunque normalmente el número de capas del vestido no pasa de siete. En el fondo, como accesorios, hay un biombo (byobu) y a ambos lados se sitúan dos lámparas con forma esférica o de cono (bombori) y en el centro, una mesita (sanbo) ornamentada que se suele colocar entre la pareja de muñecos, en el que se disponen dos vasijas con flores de melocotonero.

El biombo, situado detrás de los muñecos, es el accesorio más importante, ya que si el conjunto tiene sólo un accesorio, éste será, sin duda, el biombo. La colocación que se ha descrito, con el emperador en el lado derecho del observador –es decir, a la izquierda de la emperatriz–, es típica del Este de Japón (estilo kanto bina), y se invierte en el este del país (estilo kyo-bina).

Hoy en día la colocación, según el estilo del Este de la isla, es la más normal o común, y se explica por que en la corte imperial el lado izquierdo era considerado el superior y, por ello, el emperador se coloca siempre en esa posición. La situación cambió durante la era Meiji (1868-1912) como consecuencia de la influencia de las monarquías europeas.

RELIGIOSAS, MÚSICOS Y MINISTROS

En el segundo nivel se coloca a las tres damas de la corte (sannin kanjo), la cosi (jarrita de sake) y una negae no cosi) jarrita de sake de mango largo. Sobre las damas de la corte existe cierta controversia sobre si eran religiosas o no, ya que visten pantalones (jakama) rojos que podrían indicarlo, pero este estilo de vestimenta era el normal para las damas de la corte durante el periodo Heian.

Estas muñecas, sin embargo, están sirviendo sake a la pareja imperial, por lo que se considera posible que sí sean religiosas. Entre ambas se instala una mesita alta (takatsuki) con dulces de color rojo y blanco, que simbolizan la paz y tranquilidad.

El tercer nivel es ocupado por los cinco músicos de la corte (Goñi bayashi) que eran los hijos de aristócratas que aún no habían llegado a la mayoría de edad: el que toca el taiko, un tambor normal; el que toca el ootsuzumi, un tambor grande que se golpea con la mano; el que toca el kotsuzumi, tambor pequeño que produce su sonido con la mano; el que toca la flauta (yokobue o fue); y el recitador (utai), que normalmente lleva un abanico.

El altar de muñecos, de acuerdo a la tradición, destina el cuarto nivel a los dos ministros (zuishin): udaijin, situado a la derecha del emperador, que suele ser un hombre joven, vestido de negro y con el rostro sonrosado; y sadaijin, que se coloca a la izquierda del emperador, y suele ser un anciano, normalmente con vestimenta color rojo y el rostro pintado de un aristocrático blanco, como suele suceder con la mayoría de muñecos del conjunto. Ambos ministros van armados con espadas, arcos y flechas, y ocupan los extremos de su nivel. Como la izquierda era considerada superior en la antigua corte japonesa, el ministro de ese lado suele ser el anciano, que se asocia con la sabiduría y la autoridad.

En el centro se colocan los hishidai, un par de mesas con forma romboidal que se utilizan para colocar el hishimochi, flanqueados por las kakebanzen, un parte bandejas con las patas curvadas hacia dentro. Si las bandejas están presentes, las mesas referidas se colocan en el centro, y si no, van una cada lado de los ministros.

© GOSHO AOYAMA

APARICIONES DE LOS BORRACHOS

En el quinto nivel van los tres funcionarios (shicho) cuyos vestidos suelen ser sencillos, aunque sus rostros son lo más expresivos posible. El waraijogo (borracho alegre), suele ser el más anciano y sujeta un soporte para el sombrero del emperador (daigasa); el nakijogo (borracho triste), es normalmente un hombre joven que se sienta en el centro con una mesita que lleva los zapatos del emperador (kutsudai); el okorijogo (borracho enfadado), de edad intermedia, lleva el parasol (tategasa) del emperador.

Los funcionarios van flanqueados a la derecha por un árbol de mandarinas (tachibana) y a la izquierda por un cerezo (sakura). A veces alguno de estos árboles se sustituye por melocotoneros (momo) o por ciruelos (ume).

SEXTO Y SÉPTIMOS NIVELES

En el antepenúltimo nivel se dispone el ajuar de la novia o emperatriz (hina dogu), que puede incluir una cómoda con cinco cajones (tansu), un arcón grande para guardar los kimonos (nagamochi) con dos pequeñas cajas para guardar ropa (hasamibako) colocadas encima, tocador (kagamida), caja de costura (haribako), brasero (hibachi) y el conjunto de utensilios para la ceremonia del té (chadogu o daisu).

Por último, en el séptimo nivel va instalado todo lo que el emperador puede desear cuando sale del palacio: un palanquín (o-kogo); un conjunto de cajas lacadas para llevar comida (jubako); y un carro tirado por bueyes (gushoguruma), que solía ser típico entre la nobleza.

LAS VARIANTES

El anterior es el altar más tradicional que se instala en los hogares donde hay niñas para celebrar su día, aunque hay otros conjuntos más sencillos, pues como se mencionó anteriormente, la presencia de muñecos altamente ornamentados y el número de ellos y de los niveles, depende de la condición económica de las familias.

Los hay de uno o tres niveles, y otros en los que las muñecas hina han sido sustituidas por personajes de diferentes series de animación producidas por Disney, o también pueden ser *Hello Kitty*, *Doraemon* o *Snoopy*. Eso depende del gusto de la festejada, pero el fin sigue siendo el mismo.

DULCES Y CANCIONES

Para el Día de las Niñas, los fabricantes de dulces se han dado a la tarea de preparar golosinas especiales pero típicas. Como por ejemplo: Hishimochi, un tipo de mochi llamado así por su forma romboide. Se presenta en tres colores: verde, rojo y blanco, que simbolizan, respectivamente, la salud, el ahuyentar a los malos espíritus y la pureza. Sakuramochi, mocho con hojas de cerezo; Hina arare, pastelillos de arroz; Manju, pastelillos de arroz rellenos de pasta dulce de judías; y Shirozake, sake blanco dulce.

Y, como complemento, la industria discográfica promueve a diferentes artistas femeninas para que interpreten la canción típica que se escucha por donde quiera ese día, llamada *Ureshii hina matsuri* (Feliz Día de las Niñas), que es considerada la melodía oficial de la celebración.

ANIME GAMES RELOADED

VIEWTIFUL JOE

UNA TRANSFORMACIÓN DEL CINE

La televisión ha hecho mucho por la psiquiatría: no sólo ha difundido su existencia, sino que ha contribuido a hacerla necesaria.

Alfred Hitchcock.

Hace poco tiempo, una animación estaba creando expectativa al ser vista por miles de personas alrededor del mundo. Calificada como una animación muy original y divertida, además de darle un toque de realismo con un protagonista tan carismático. Pero lo que no sabían es que la idea original surgió gracias a un videojuego, el cual se esperaba que no tuviese mucha audiencia y que sólo ciertos jugadores (de corta edad), los mantuviese cautivos, pero la sorpresa se dio cuando los que buscaban el título eran los jóvenes y los adultos. El título no estaba bien definido, pero terminó adoptando el de *Viewtiful Joe*.

SALTANDO HACIA EL CELULOIDE

En el año 2003, propiamente el 7 de octubre, salió a la luz un videojuego de la mano de Capsule Computers (CAPCOM), el cual trataba de recuperar con gracia y no mucho esfuerzo la acción vivida en los juegos 2D, tales como *Megaman* o *Captain Commando*, para capturar de manera eficaz y muy veloz a aquellos que sólo buscaban diversión y no gráficas impresionantes.

Así nació un concepto muy original que capturó no solamente a aquellos que buscaban un rato de diversión y risas, sino que el juego fue tan asombrosamente bueno, que otro tipo de público fue atraído por el mismo, ya que el modo de juego, la historia, y sobre todo la originalidad de CAPCOM al retomar un estilo que tenía cautivos a miles en las consolas de generaciones previas, provocó que los videojugadores veteranos corrieran a buscar un juego que retomara aquéllo que los capturó como jugadores, un juego lleno de acción y gráficas en 3D, que sólo eran para darle un poco de aspecto pues la acción se llevaban en su gran mayoría en 2D.

El juego nació gracias a muchas inspiraciones de películas de acción y monstruos de antaño, tales como *Kamen Raider* y *Kaiketsu Zubat*, además de que la trama es muy similar a la película de Arnold Schwarzenegger, *The Last Action Hero* (El último gran héroe), ya que muchas de las cosas que suceden en torno al héroe son prácticamente iguales a lo que vive el protagonista de la película del actual gobernador de California. Gracias a eso, el muchacho que protagonista el juego nos roba el corazón al darnos cuenta de todo lo que hace y por qué lo está haciendo.

ACCIÓN DE PELÍCULA

La historia de *Viewtiful Joe* no es complicada pero sí muy divertida, todo comienza cuando nuestro protagonista, Joe, lleva a su novia Sylvia al cine a sentarse a ver una romántica película de... ¡Captain Blue! Sí, nuestro héroe es un fanático de las películas de este personaje y no deja ni un sólo momento para presenciar sus hazañas, ni siquiera cuando su novia va con él al cine. Estando ya en la sala (donde parece que ellos son los únicos que van a ver esas películas), Sylvia se pone muy cariñosa y parece que disfrutaría mucho de "ir" al cine y no "ver" la película.

Joe, después de forcejear un poco con ella, se separa alegando que esa era la mejor parte de la película (cosa que nos dice que no ha sido la primera vez que la ha visto), pero lo que sucede en ese momento es lo más extraño que jamás

le hubiese pasado a ambos, ya que el villano de la película sale de la pantalla para raptar a Sylvia y dejar fuera de combate al Captain Blue. Acontecimiento que lejos de preocupar a Joe, lo emociona de sobremanera, ya que por fin su héroe de acción estaba cerca suyo, y no sólo eso, sino fuera de combate, por fin lo que estaba esperando que le cambiaran un poco de la película.

Después de los momentos de euforia de Joe, el Captain le dice que le transmitirá todos sus poderes por medio del V-Watch, para que pueda vencer al villano de la cinta y rescatar a su novia. Lo difícil es que Joe deberá entrar a la película y terminarla a su estilo, y para invocar los poderes del Captain deberá gritar "Henshin" (transformación), pero nuestro nuevo héroe improvisa y hace la frase de su completo estilo gritando "Henshin a Go-Go, Baby", provocando que se convierta en Viewtiful Joe, el nuevo héroe con poderes sorprendentes que aplastará hordas de enemigos, salvará a su novia y nunca perderá el estilo.

El modo de juego de este título es muy sencillo y lleva toneladas de diversión a tus manos, ya que todo se lleva muy al estilo de una película, lo cual hace al juego más original. Y como en todo filme, los poderes de Joe son efectos especiales, por lo cual con ayuda de su medidor VFX (Visual Efects), vencerá a todos los que estén en su camino. Entre sus poderes se encuentran tres, los cuales hacen ser a Joe lo que es ahora, un héroe de leyenda:

Slow (lento).- un poder que mengua todo alrededor de nuestro héroe, al igual que sus movimientos, pero siempre para aprovechar la situación ya que con esto, el rojo protagonista podría golpear con más precisión, detener escenas un momento más y sobre todo esquivar ataques al más puro estilo de *Matrix*.

Mach Speed (Súper velocidad).- Como el nombre del auto de Speed Racer, Joe acelera las escenas y sus movimientos, por consiguiente provoca que sus enemigos se vean brutalmente atacados por un centenar de golpes y patadas. Además de que si hay varios enemigos, se verá beneficiado por un campo de flamas (provocado por la velocidad), lo cual lo hará menos vulnerable a ciertos ataques, además de que los enemigos se irán encendiendo por el fuego desprendido por la rapidez del héroe.

Zoom (Acercar).- Toda película tiene acercamientos a los protagonistas, y ésta no es la excepción, ya que Joe puede acercar la cámara para dejar ver sus mejores momentos, y que combinada con sus golpes sacará un poder adicional. Si lo ocupas con las patadas comenzará a girar en su propio eje lanzando patadas; si salta un cabezazo ascendente será propinado, o bien si se activa el modo Zoom

© CAPCOM

mientras está en el aire, ya sea por un salto o la fuerza de gravedad, una patada doble como estaca clavará a Joe en la tierra.

Pero hay que tener cuidado, ya que cuando se activan estas habilidades, el medidor VFX irá disminuyendo y si llega a cero, Viewtiful pasará de ser un héroe a un muchacho normal hasta que se vuelva a llenar el medidor y se vuelva a transformar. Además, mientras este transformado sólo en Joe, sus habilidades, fuerza y saltos se verán gravemente afectados, así como la pantalla ya que la película se verá anticuada y vieja.

HENSHIN A GO-GO BABY

Viewtiful Joe es un juego realmente bueno, tanto que se han sacado ya dos secuelas del mismo, con la misma temática, diferente historia y distintos personajes, pero el mismo protagonista, acción sin límites y mucha diversión, por lo cual sólo me resta decirles que prueben este juego, ya que el experimento de CAPCOM funcionó a la perfección, además de que la animación que está saliendo es para alentar a los seguidores a probar la segunda parte de las aventuras de Joe y sus amigos, en busca de detener la maldad más allá del celuloide.

¿SABÍAS QUÉ...?

Captain Commando era la antigua mascota de CAPCOM y nació gracias a esto último, ya que sus iniciales son exactamente el nombre de la compañía CAPtain COMmando.

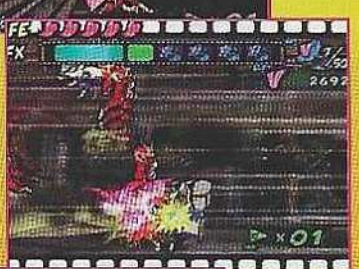
El juego *Viewtiful Joe* estaba pensado sólo para el público poseedor de un Game Cube, pero al ver las ventas tan elevadas, CAPCOM decidió lanzarlo para PS2.

La serie de animación cuenta con 51 episodios.

En los primeros episodios de la animación, la traducción de la frase de transformación de Joe es "Transformación vamos nena", pero después de varias quejas se quedó como "Henshin a Go-Go Baby"

Los personajes secretos son cuatro: Dante, Sylvia, Alastor y Captain Blue, y para obtenerlos debes terminar el juego en cualquier modalidad: modo Adult, modo V-Rated y Ultra V-Rated, respectivamente.

Antes de enfrentarse a un jefe final, el casco de Joe se cierra, como el de *Zubat*, una de las series que inspiraron el juego.



TCG SECCIÓN

Los maestros del rol

NARRADORES FUERA DE CONTROL

En los momentos de crisis sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.

EL SEÑOR DE LA TIERRA

En la mayoría de los juegos siempre existe alguien que es mejor que nosotros, y debemos esforzarnos para poder desbancarlo o bien alcanzarlo, o en ocasiones hasta derrotarle, pero en los juegos de rol existe una voz magnánima, la cual expresa lo que se puede y se debe hacer mientras se encuentre frente a los demás.

Ésta es la voz del **Dungneon Master**, o bien **Storyteller**, la cual narra la historia y lo que se hará, o bien lo que se espera que los jugadores hagan, tomando en cuenta su imaginación y los perfiles de cada uno de sus personajes, apoyados en los personajes de sus jugadores, para hacer la historia más fructífera o entorpecerles el camino a sus jugadores y que la misión que se les ha asignado no sea tan sencilla como ellos esperan. Pero ¿qué sucede cuando el narrador está completamente fuera de control? Ése será el tema que veremos esta vez en su sección de TCG.

Una de las más grandes máximas de los juegos de rol es que las reglas son sólo una guía (algo así como el código de los piratas), y no una regla infranqueable, más bien todos los jugadores y narradores hacen las propias tomando en cuenta los parámetros que se manejan en las reglas de los libros de rol. A su vez, todo lo que está escrito en los mismos manuales–llámense como se llamen y sean del juego que sean– no es algo que no sea pueda moldear y acoplar para las reglas o bienes de cada uno de los momentos o situaciones que viva cada jugador como personaje.

Sin embargo, muchas veces los narradores colocan las reglas como un código inamovible (incluso procado por los mismos), el cual se debe acatar al pie de la letra, o si no alegan que el sistema está mal y no funcionará jamás como lo intentan acoplar los jugadores, por algo está el libro, para darnos un nivel de juego superior y que se utilice como se debe, sin mover las reglas ni flexibilizar su aplicación, lo cual provoca que muchos jugadores se sientan encerrados en un juego a disgusto.

MI VOZ ES LEY

Los narradores casi siempre tratan de hacer que la historia y el juego de rol sea más divertido y no tan sencillo, si no lo hacen así el juego puede entrar en el aburrimiento y avasallamiento del narrador que cuanto más piensa le dé mayor libertad a sus jugadores, quienes corrompen su idea y la moldean a placer, volviendo al juego lo más sencillo del mundo, o bien los jugadores que han sido narradores, buscan las soluciones más asombrosas y sobrehumanas para poder salir victoriosos, haciendo cosas que ni siquiera habían pasado por su mente.

Esto hace que el juego se torne aburrido y predecible, pues sabes que el jugador que se cree Dios va a arruinar el juego tarde o temprano con alguna de sus ocurrencias, en esto también tiene la culpa el narrador, pues le otorga demasiada libertad, por lo tanto, ser el narrador requiere de verdadero ingenio y una voz de mando que haga que los demás

jugadores no se salgan de control, lo cual es realmente muy complicado.

Pero algo que también muchos narradores deben comprender es que algunos jugadores no tienen esa mente tan sobre-revolucionada, lo cual provoca que no piensen cosas tan asombrosamente agresivas como ellos, por lo que no sabe cómo controlar el ritmo sin hacer que sus antagonistas sean semidioses. De esta manera hace sentir a sus jugadores asombrosamente inútiles, y más cuando hace comentarios sobre el hecho de que esos no son realmente enemigos poderosos, sino que son como sus sirvientes debiluchos.

Eso es perder el control y atentar directamente contra el ingenio de los jugadores, sobre todo cuando les costó mucho trabajo terminar con ese enemigo, y que la mente revolucionada del narrador ya tiene pensado cómo contrarrestar todos los poderes de los personajes de los jugadores y así hacer el juego aún más difícil, tanto que se torna imposible para los pobres jugadores que están bajo su custodia, entonces en vez de ayudar a los jugadores a que se hagan más fuertes y mejores, los va hundiendo hasta buscar ser de nuevo el que lleve la voz cantante. De esta manera, la crónica se vuelve demasiado complicada, los personajes mueran o los jugadores se harten de no saber qué hacer, hasta dejar la partida por la paz, olvidándola o bien armando una nueva mesa de rol, sin tantos problema y que realmente haga que se diviertan.

EL DEDO DE DIOS

Ahora bien, muchos de estos casos provocan que los jugadores se hagan obsesivos y que, leyendo manuales en Internet, o bien apoyados en jugadores veteranos, traten de hacer que el narrador tropiece en su narración, y ellos puedan por fin ganarle. Pero otro de los casos, el más común, es tratar de hacer caer al narrador, provocando que abandone el juego de rol, alegando que su "Master" es un represivo y que los juegos eran demasiado complicados para ellos, por lo cual los alejan de su vida por haber probado la hiel de un narrador muy cruel que les exigía demasiado, más de lo que ellos pudiesen soportar o controlar.

A su vez, existen narradores que notan que sus personajes son demasiado poderosos y sus jugadores no saben cómo lidiar con ellos, por lo tanto bajan el poder de estos y ayudan a sus jugadores para salir airosos en la aventura, pero son pocos los narradores que lo hacen, sobre todo cuando ayudas demasiado al jugador. Los demás (más experimentados o tramposos), notan el trato que le dan al novato y de ahí se aprovechan para hacer a sus personajes muy poderosos, ya que el narrador les ha ayudado con su buena fe para seguir en el juego, así que los otros se aprovechan de esto para hacer que la crónica una vez más caiga en manos de una sola persona y que no haya modo de pararla.

Por lo cual los narradores, los señores de los calabozos y los "Storytellers", han recurrido a una de las más grandes artimañas para poder contener a este tipo de jugadores, y que es tan odiada o bien repudiada por los jugadores experimentados. Si no queda más remedio para el narrador, echa mano de esta arma para poder poner orden en su mesa, la llamada: "El poder del narrador como dios". Pues como él es quien rige el mundo y su palabra es ley, puede elegir quiénes viven y quiénes mueren, provocando que el jugador caiga gracias a un infarto que no puede resistir o un paro respiratorio, y si el jugador encuentra una forma de sobrevivir, simplemente es asesinado por la mano de Dios, de la cual no puede librarse de ninguna forma.

Pero el control de esta arma también se puede perder con una facilidad asombrosa, ya que al tener el poder absoluto de los jugadores y su destino, los narradores más mezquinos utilizan esta artimaña para demostrar que tienen el poder absoluto sobre la mesa de rol, realizando algunas eliminaciones por gusto y para sembrar el miedo sobre los jugadores que ya están predestinados a ser asesinados porque sí, o porque al narrador se le ocurrió. También algunos narradores utilizan esta arma para detener el cauce de ciertos jugadores que entorpecen sus imposibles aventuras, por lo cual los asesina.

Sólo me resta decirles que traten de ayudar a sus jugadores, no importando qué rol desempeñen (como narradores o como jugadores), y no abusen de la confianza de sus narradores. Asimismo, si ven que su narrador está exigiéndoles demasiado, díganle que, si no hace las cosas más sencillas, hay un problema y es hora de intervenir en consejo con toda la mesa para el juego, para que éste sea armonioso y nunca deje de ser un juego.

Tributo a YOKO KANNO

UNA MAESTRA DE UN LENGUAJE UNIVERSAL

> *La música es sinónimo de libertad, de tocar lo que quieras y como quieras, siempre que sea bueno y tenga pasión, que la música sea el alimento del amor.*
> Kurt D. Cobain

Música, el lenguaje que todos nosotros entendemos, sin importar raza, tamaño, complexión, creencia religiosa o sexo, es sinónimo de libertad y una manera hermosa de expresarnos. Con ella se puede unir desde una pareja hasta un mundo entero, y hay personas excepcionales que tiene el don de crearla, como Ludwig van Beethoven, Wolfgang Amadeus Mozart, entre muchos otros, asimismo existen diferentes géneros musicales para cada todo tipo de gustos.

Pero tratándose de fans del anime y el manga, quién no ha oído melodías como ***Yakusoku wa Iranai*** (opening de *Escaflowne*), ***Blue*** (último ending de *Cowboy Bebop*) o la mítica ***Voices*** (opening de *Macross Plus*). No podemos decir que no las hemos escuchado, por lo menos en algún concurso de karaoke nos habrán llamado la atención, ya sea por su lírica, por su excelente arreglo musical o simplemente porque entendemos en nuestro corazón lo que su autor trata de decirnos (aunque no sepamos japonés). Así mismo nos pasa cuando escuchamos bandas sonoras como la de *Brain Powerd* o *Turn A Gundam*, las cuales rompen con lo tradicional, mostrándonos gran variedad de ritmos que se mezclan con la trama.

Detrás de esos acordes podemos destacar un nombre que se ha vuelto toda una leyenda, ella es **Yoko Kanno**, conocida por muchos como la gran compositora de música para series de animación japonesa y videojuegos de la actualidad, aunque habrá veces que conozcamos mejor las canciones o el estilo de algún compositor, que la serie o película para la que fue hecha.

SUS INICIOS E INFLUENCIAS

Veamos bien quién es esta maestra de la música: Yoko Kanno nació el 19 de marzo de 1964 en Miyagi, Japón. Sus principales influencias vienen de **Maurice Ravel** (compositor francés del siglo XX, vinculado con el impresionismo, estilo neoclásico y a veces rasgos del expresionismo, siendo el fruto de una compleja herencia y de hallazgos musicales que revolucionaron la música para piano así como para orquesta); y **Claude Debussy** (quien al romper con la forma clásico-romántica de su tiempo, descubrió un lenguaje musical nuevo, libre, oscilante, abierto a otras posibilidades, su obra más famosa es *Claro de luna*). Y si éstas dos grandes leyendas francesas no fueron suficientes, la pequeña Yoko comenzó a tocar el piano a los tres años de edad, siendo así una autodidacta de las artes musicales, y realizó sus estudios formales en la universidad de Waseda, donde estudió Literatura Japonesa.

Hizo su debut como tecladista en el grupo *Tetsu 100%*, y gracias a su habilidad con el piano pronto empezó a ser contratada en televisión para

el t

© SUNRISE

encargarse de la interpretación y composición de temas de anuncios y series. En los ochenta y principios de los noventa estuvo involucrada en numerosas ocasiones con la desarrolladora de videojuegos Koei, poniéndole música a muchos de sus títulos. En la década de los noventa comenzó a trabajar en bandas sonoras de películas, pero no fue si no hasta el 2002 cuando se dedicó a este medio ya de lleno.

EL GRAN DEBUT

Su primer gran trabajo, de toda una banda sonora de anime, fue con la serie de OVAS y película de *Macross Plus* en 1994, a partir de entonces su carrera como compositora, arreglista y productora de música para series de animación cobró un enorme poder, catapultándola al éxito y reconocimiento mundial.

Su trabajo más importante en este campo es la banda sonora original de *Cowboy Bebop* (1998), en el que están presentes una gran variedad de géneros musicales encabezados por el jazz. Durante su grabación se formó un grupo llamado *The Seatbelts*, en base a músicos y compositores amigos de Kanno, el cual se ha reunido recientemente tras un periodo de inactividad para la grabación de la banda sonora del videojuego del mismo título, cuya salida en Japón fue el pasado 2006. A lo largo de su carrera ha trabajado con renombradas orquestas filarmónicas, como la de Israel, Checoslovaquia y Varsovia (ejército polaco).

Entre los proyectos futuros de Yoko Kanno se encuentra la composición de la banda sonora original de *Ragnarok Online 2*, un videojuego RPG de la sur Coreana Gravity Corporation. Cuentan las malas lenguas que ella misma ha puesto voz a muchas de sus canciones bajo el pseudónimo de Gabriela Robin, pero sólo es un rumor.

COLABORACIONES EN ANIME

Sus colaboraciones en el ámbito del anime son muy variadas:

Card Captor Sakura (opening).
Cowboy Bebop, Cowboy Bebop: The Movie.
Earth Girl Arjuna.
La visión de Escaflowne, serie y película (en colaboración con Hajime Mizoguchi).
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG, Ghost in the Shell: Tachikoma Days
Jin-Roh (Piano).
Macross 7 y **Macross 7 Encore** (participación), **Macross Dynamite 7** (aparte de otros artistas).
Macross Plus.
Memories: Magnetic Rose.
Please Save My Earth (en colaboración con Hajime Mizoguchi).
RahXephon (tema de apertura para la televisión y el OVA), **RahXephon: Pluralitas Concentino** (tema de cierre).
Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight (tema de apertura).
Turn-A Gundam, Turn-A Gundam: Earth Light, Turn-A Gundam: Moonlight Butterfly.
Wolf's Rain (serie y OVA).
The Other Side of Midnight (destacando a Maaya Sakamoto).
Sousei no Aquarion (El Génesis de Aquarion, con la *Warsaw Philharmonic Orchestra & Coro*, en colaboración con Hogari Hisaaki).

COLABORACIONES EN PELÍCULAS

Ella por supuesto ha colaborado en el septimo arte: ***Ashura-jo no Hitomi*** (Blood Gets in ***Benkyou ga Dekinai*** (I Can't Study), ***Mizu no Onna*** (Woman of Water), ***Natsujikan no Otonatachi*** (Adults of Summertime), ***Onkyou Seimeitai Noiseman*** (Noiseman Sound Insect), ***Shimotsuma Monogatari*** (Kamikaze Girls).

Y EN VIDEOJUEGOS

Además, ha sido una talentosa creadora de canciones para videojuegos populares, si no conoces alguno, vale la pena por la música: ***Cowboy Bebop, Earthwinds, Genghis Khan*** (videojuego), ***Napple Tale, Nobunaga's Ambition, Ragnarok Online 2, Romance of the Three Kingdoms, Storm of the Meiji Restoration, True Legend of Nobunaga I y II, Uncharted Waters I y II,*** entre otros.

Yoko le confesó a Art Studio Magazine, a través del presidente de su club de fans Egan Loo, "No escucho música en mi tiempo libre, lo hago cuando trabajo, pero claro, a veces trabajo hasta 20 horas diarias" ¡Y trabajo todos los días!". Impresionante, más de 20 horas trabajando, en este caso sólo nos queda saber ¿cómo es que logra obras musicales tan originales? "¡Bueno, es que para mi la música es simplemente eso, música!" Alega que para ella no hay géneros a la hora de crear música, pues el mejor estilo que genere el sentimiento más hermoso que se esté buscando crear para la escena.

En general, esta maestra de la música nos ha deleitado con tantas y tantas melodías, que hoy en día podemos pasarnos desde el alba hasta el crepúsculo escuchando todo tipo de banda sonora creada por ella.

© SUNRISE

Samurai Warriors

LA NAVE DEL TIEMPO

PORQUE NO ERAN SAINT SEIYA

Cuando *Saint Seiya*, conocida como **Los Caballeros del Zodiaco**, llegó a México, el boom del anime fue tal que cualquier serie que medio se le pareciera –ya fuera por ser anime, por tener cinco protagonistas, o por tener grandes peleas– era importada a nuestro país. Entre ellas pudimos disfrutar de *Sailor Moon*, *Dragon Ball Z* y, hasta el regreso de viejos clásicos, *Fuerza G*. Pero uno de las series que en ocasiones tiende a ser vista como un poquito menos famosa, popular y hasta original es nada menos que *Samurai Warriors*, conocida en su país como *Yoroiden Samurai Troopers*.

UNA BATALLA DE MILLONES DE AÑOS

Arago era originalmente un guerrero samurai que decidió hacer un pacto con los demonios del inframundo para poder regir a la humanidad. Éstos, divertidos con la idea, le entregaron una gran armadura yoroi, en la que se juntaba toda la corrupción, el odio y la maldad del corazón humano. Con tal poder obscuro que en el momento en que se la puso se convirtió en un demonio tan, pero tan poderoso que inmediatamente conquistó a aquéllos que le habían dado su poder, y, de esa manera, decidió someter a toda la humanidad.

Pero ésta no se quedó de brazos cruzados, un héroe de nombre **Kaos** se enfrentó directamente a Arago, logrando vencerlo y destruir su cuerpo. Conciente de que el poder de la armadura era demasiado como para no corromper a quien la intentara usar, Kaos dividió la armadura en nueve yoroi distintas, cada una de ellas simbolizando una de las virtudes de los samurái, y poder usarlas para el bien a pesar de su origen maligno.

Lamentablemente, Arago no murió en la batalla, sino que fue enviado al inframundo y ahí co[illegible]ó a reunir fuerzas. Y al saber lo que [illegible]su armadura, comenzó a buscar a [illegible]s de las partes individuales para [illegible]erlos y traerlos a su servicio, cosa [illegible]uatro armaduras, consiguiendo [illegible]servicio a cuatro generales

Cuatrocientos años después de la gran batalla, las cinco armaduras sobrevivientes están en manos de cinco jóvenes que deciden usar sus poderes para luchar en contra de Arago, y así evitar que la humanidad vuelva a caer bajo su dominio. Ellos son: **Ryo Sanada** (Héctor) con el poder del Fuego; **Seiji Date** (César) con el poder de la Luz; **Shu Lei Fung** (Tristán) con el poder de la Tierra; **Tomá Hashiba** (Tommy) con el poder del Viento, y **Shin Mori** (Jorge) con el poder del Agua, quienes junto con la bella **Mía**, la que conoce la leyenda de las armaduras y la manera de vencer a Arago. Son la única esperanza de la humanidad.

UN ÉXITO POCO RECONOCIDO

Contra los más de cien episodios de *Saint Seiya*, *Samurai Warriors* se puede ver como una pequeña llamarada al sólo contar con 39, pero la verdad sea dicha, cada uno es una muestra de cómo acabar una historia concisa y sin irse por las ramas... y aún así, cambiar como lo exigía el público, ya que en el final como lo habían planeado los creadores de la serie incluía la muerte definitiva de los cinco guerreros para poder brindarle su poder a Yulie para vencer a Arago con ayuda de la Keikoutei, la Armadura del Sol, a la mitad de la serie. Pero como este final era decirle adiós en defintiva a la franquicia, cuando se transmitió el capítulo antepenúltimo, decidieron repetirlo para darle tiempo a los animadores de crear algún Deus ex Machina que salvara a sus personajes y así les dieran una oportunidad para una segunda temporada y por lo menos, una serie de OVAS.

Pero estos cambios a su vez trajeron un pequeño problema a la hora de introducir la serie a Estados Unidos, ya que los fabricantes de jugetes pensaron que sería muy confuso tener a dos muñecos de Ryo con armaduras completamente diferentes, por lo que los directores del doblaje en inglés crearon al personaje **Hariel**, el "último portador de la armadura Infierno", y quien literalmente poseía a Ryo cuando las cinco armaduras se fusionaban (este particular argumento también se repitió en el doblaje al español), así podía continuar su batalla contra Arago (aquí llamado Scorpio).

MÁS ALLÁ DE LA SERIE

Pasando los 39 capítulos que conformaron las aventuras de Ryo y sus amigos, la productora Sunrise decidió producir OVAS: *Keikoutei Densetsu*, o el Destino del Mal, que siguen como protagonista a Anubis, en una batalla para salvar a Kagura y los Samurai Warriors de las garras de Arago. Si bien no fueron transmitidos en televisión nacional, sí fueron doblados al inglés para su venta como el volumen final, que completaba la serie de televisión.

LA REACCIÓN DE LOS FANS

Si bien tanto en Japón como en Estados Unidos, *Samurai Warriors* tuvo una fuerte aceptación entre los fans –y los doujinshis y dramas siguen siendo difíciles de obtener actualmente porque son preciados por sus dueños originales– en México fue más bien cortada por múltiples razónes.

La primera: no puede negarse el parecido excesivo con los "otros guerreros jóvenes con armadura defendiendo a una diosa niña de las fuerzas del mal", a pesar de ser una historia completamente diferente, pero hizo que muchos no quisieran darle una segunda oportunidad al verlos como una "copia pirata" de *Caballeros*.

La segunda, mucho más grave, fue que a la hora del doblaje, cambiando todos y cada uno de los nombres por nombres más 'agradables' al oído mexicano, sacrificaron todas y cada una de las referencias historicas de *Samurai Warriors*, que si bien en nuestro país eran totalmente desconocidas, dotaban, en gran parte, de identidad a los personajes, donde Ryo Sanada era el último descendiente de un famoso guerrero samurai, Héctor era... pues sólo Héctor.

La tercera, y la más fatal, fue justamente la falta de contexto de toda la riqueza mitológica que *Samurai Warriors* tiene. Ahora, gracias a series como *Ruroni Kenshin*, es fácil para el público mexicano conocer las virtudes del bushido, el código de honor de los samurái, la diferencia entre un samurái y un ronin, así como las diferentes costumbres del Japón. En esa época, sin embargo, para muchos lo más cercano que tenían a un samurái en animación eran Speedy Ceviche y Guido Anchoa, lo que hacía que la competencia contra Guerreros Saiyan, Sailor Scouts y dioses de la mitología griega fuera bastante desigual.

Finalmente, y para terminar con el ataúd, también había cambios de la serie en Estados Unidos, así que aquéllos versados en la Internet, se encontrarían con otros personajes que ni aparecían en la versión japonesa, ni en la nacional como Sage, Kento, Rowen y Cye (César, Tristán, Tommy y Jorge, respectivamente).

A pesar de todo, no se puede negar que *Samurai Warriors* logró quedarse en la mente de los fanáticos mexicanos, sin repeticiones, ni innumerables episodios, volviéndose parte de las referencias obligatorias al hablar del gran boom de los 90. Ya sea como ejemplo de cómo una traducción regular puede arruinar una gran historia, o de cómo un rayo no cae dos veces en el mismo lugar, o, incluso, de que en ocasiones lo que parece un trozo de carbón esconde por dentro un verdadero diamante, lo cierto es que *Samurai Warriors* dejó huella en todos los que la disfrutaron.

© Sunrise

HUMOR

ENTREVISTA A SHUN DE ANDROMEDA

EL CABALLERO QUE ES TODA UNA DAMA

Macho, macho men... Macho Macho, men. I wanna be a Macho men!

Se escuchaba esta canción desde el sistema de sonido que estaba siendo desconectado, en uno de los tantos tugurios de la ciudad; claro, para ser las seis de la mañana era de esperarse que se quedara uno que otro cliente dormidote en las mesa, luego de haber vivido una guarapeta, la noche anterior. Y éste, para variar, es el caso de Dash.

–Hachis... "¿Ontoy?"... Ay, milinda carita, ¿tienes una pastilla efervescente?– preguntaba.

–Aquí tienes, chiquitín– le responde un... sujeto de cabello verde.

–Gracias... Ah, caray, ¿te conozco?

–Que yo recuerde no, bimbollito.

–Ah, jejeje, ha de ser que te vi con don Panchisco o con Cretina.

–Bueno, tal vez un par de veces, "Más que hermanos" y otras tantas. En fin, reporterito, creo que debes pagar la cuenta de todo lo que consumiste a noche. Pues soy Shun de Andrómeda, soquetín.

–Ay, mi cabeza, cómo duele... ¡Ay, ay, ay... creo que debo ir a casa a recuperarme, con permisito, adiós, muchas gracias. Hasta luego... Un momento ¿cómo sabes que soy reportero?

–Porque anoche armaste todo un pancho a la entrada con tus alegatos de "libertad de prensa", tanto que estabas espantando a la clientela de éste mi sacro santo lugar de encuentro de gente de amplio criterio "El séptimo sentido", donde los cosmos arden. Y para no dar mala impresión, y sobre todo a los medios, te dejamos pasar, papirriqui.

–Ah, sí, estaba hasta las manitas...

–En fin, chiquitín, hagamos un trato y te perdono la deuda.

–Glup– Dash tragó saliva, y con gran angustia.

–Mira, ni te apuntes, que no pienso rallarte el cuaderno... digamos que te falta cache. Pero, en fin, entre tantas vociferaciones tuyas, gritoneabas que escribes para *Conexión Manga*, y no sabes qué éxito ha tenido la paletería de Hyoga desde su entrevista, con decirte que ya logró consolidar toda una cadena de paleterías El Cisne, después de comprar las de la señora esa de Michoacán. Y ni se diga Seiya, que hasta es *Juanelo Querendón* y está participando en los musicales *El canto de las Valkirias* y *Hoy no me puedo ni parar*. Y qué tal Shiryu con su show y su programa de TV, *Muévele*, todos los sábados, y eso que aún no lo entrevistas.

Entonces, Shun agregó, con un tono de voz muy sexy y atrevido:

–Así que, soy todo tuyo, pregúntame lo que quieras, chiquito... de cabello revuelto y castaño.

Entonces, la resaca de Dahs comenzaba a dar sus frutos... Bueno, es una forma de decirlo. Su estómago comenzó a hacer sonidos raros, su mirada se tornó perdida y sus pómulos se expandían por efecto de todo lo que trataba de contener. Como pudo tomó un poco de aire y exclamó:

–¿Ontá el baño?–

Después de recorrer a toda velocidad al sacrosanto lugar, regresó tranquilamente y maquilando un plan, ya que mataría dos pájaros de un tiro: una buena entrevista pal Goyo –es decir Goji– y puede que un buen desayuno para curarse la resaca.

–Bueno– le dijo a Shun –primero tengo que estar al 100% antes de cualquier entrevista, y como que tengo un ligerito dolor de cabeza que se me curará con unos chilaquiles bien picosos, y cafecito negro con dos de azúcar.

–¿Y tu nieve...?– pregunta en tono sarcástico el hermano de Ikki.

–No, esa es cuando hace calorcito, mejor unos bolillitos o un panecito de dulce...

–Mmmhhhh... ¡Radamanthys!

De la cocina, emergió el poderoso espectro del Averno, con su inconfundible Sapuri negra... y un mandil que decía "I love the hell"

(Yo amo el infierno).

–¿Diga, maestro Hades?

–Ay, me sigues llamando de esa manera, asssh. Bueno, como sea, prepárate unos chilaquiles rojos con mucho epazote y queso, de esos que te quedan de perlas. También dile a Pandora se vaya por el pan, ¿entendido?

–Sí, señor.

–Bueno, siendo así, uno puede cambiar– dijo Dash complacido –Comencemos con la entrevista ¿Es cierto que a Masami Kurumada le bajaron el presupuesto para *Inferno*?
–Ja-ja-ja-ja. ¡Ay, chaparito, cómo eres bromista! Le dieron tanto dinero como para comprar un palacio, claro que Masi se arregló con la productora, para cambiar las locaciones y encargarse de todo, creando un nuevo y revolucionario concepto en animación. Y después nos invitó a estrenar su modesta playa privada en las Bahamas.

–Ah, éso explica todo... pero cuéntanos más de ti. ¿Cómo fue que llegaste al reparto de *Saint Seiya*?

–Digamos que ya conocía a Masi, en esos días de desenfreno en Tokio. Pero en fin, él tenía entre manos hacer una serie de TV de cinco jóvenes guerreros, y aunque estoy en contra de la violencia... ¡Ah, mucha sangre... éso daña las prendas como no tienes idea! Uno de los protagonistas era mujer así que me quedó como anillo al dedo, pues me debe muchísimos favorcitos Masi. Pero esos de la productora pusieron muchos peros, así que con unos cambiecillos insignificantes logramos adaptar el personaje.

–Entonces tu hermano consiguió la chamba por tu cercanía con Masami?

–¡Ash, ese machorro de pueblo blicicletero a las faldas del Popo! Uf, bueno, resulta que encajaba en uno de los personajes de Masi, y aunque no quisiera ahí estaba.

–¿Así que la relación con tu hermano no es lo que parece?

–¡Ash!, no quiero hablar de él. Cualquiera pensaría que es interesante conocer a Shun de Andromeda, pero no, todos quieren conocer a Ikki... ¡Qué fastidio!

En ese momento llegó Radamanthys con los chilaquiles, picositos, con mucho queso y epazote, acompañando el café y el pan dulce. Dash, más empecinado en comer, no le dio mucha importancia a la pregunta anterior, así que prosiguió con más preguntas, y medio atragantándose.

–En fin, regresando a tu trabajo. ¿Qué papel dentro de *Saint Seiya* te costó más trabajo?

–Por supuesto que Hades, es como tener un hombre por dentro... jeje, ¡Ay, qué cosas digo, hasta me ruborizo! Sí, un hombre que desea salir dentro de toda una mujer como yo. Fue tan difícil, pero aún así luché y logré una muy buena interpretación, porque soy toda una actriz.

–¿Es cierto que interpretaste a Esmeralda?

–¡No menciones ese nombre...!

Desde las sombras apareció la silueta de un sujeto conocido.

–Esmeralda... snif, Esmeralda... snif snif. ¿Por qué ti morites? ...¡Toritoooo! Snif.

–¡Ay, no, ya llegó mi hermano...!

Entonces, Shun, de quién sabe donde, sacó una peluca rubia, un vestido maltrecho y en un instante se caracterizó de la joven.

–No estoy muerta, Ikki, regrésate pal´ jacalito y alimenta los pollitos.

–Esmeralda, snif. Ya voy pa´ allá... ti ando esperando desde harto tiempo, no ti tardes, que ti ixtraño mucho, mi niña Esmeralda.

Y así como llegó, desapareció el Caballero de Fénix.

–Discúlpalo, jovencito. Sólo te puedo decir que mi hermano ya no es el mismo desde aquel fatídico día, en que Esmeralda cayó por las escaleras, rodó, rodó y rodó, y la maldita no se murió. Vi sus ojos que me suplicaban ayuda, la miré fijamente y le dije: "él es mío y sólo mío, maldita"... Maldita, me lo robaste, al único que ha estado conmigo siempre. Cuando apreté su cuello sus manos dejaron de luchar y sus ojos perdieron su brillo. Y él nos vió y su mente no lo resistió...

Después de tremendo monólogo, Dash, comiendo chilaquiles, maquiló en su mente:

Creo que este cuate sí que está retelorenzo, ahorita que anda en el viaje, mejor me pelo

Así que sigilosamente, tomó un par de piezas de pan de dulce y le dió un último sorbo a su cafecito. Caminó despacio, ante la mirada perdida de Shun, que contemplaba la nada.

Así es como termina una de las tantas historias dentro de "La otra dimensión"... turi ruri, turi ruri, turi ruri.

© TOEI ANIMATION / MASAMI KURUMADA

CONEXIÓN

AKIBA-KEI

Las mujeres se han apoderado de esta sección, como lo prueban todos los mensajes que leerán a continuación. ¿Qué pasa, galanes? ¿Acaso ustedes ya no quieren tener amigos por correspondencia? ¡Esperamos sus mensajes!

NANCY GARCÍA GARDUÑO

¡Hola amigos! Quisiera que me pusieran en **Conexión Akiba-kei**. Mi nombre es Nancy, alias Midori-chan y tengo 14 años. Entre mis series favoritas se encuentran *Midori no hibi, Tsubasa Chronicle Reservoir, Card Captor Sakura* –sobre todo por el lindo Syaoran–, *Samurai X, Ranma 1/2* y muchas más. Quien quiera ponerse en contacto conmigo puede escribirme a:

Calle Circuito Sta. Rosalía Sur.
Ed. 331 A. Dpto. 41
Col. Infonavit La Soledad.
Guadalajara, Jalisco.
CP: 45417

MIRIAM RAMÍREZ REBOLLAR.

Hola, soy Miriam, tengo 18 años y soy del Estado de México. Me encanta el anime y el manga, y claro, la música J-Pop. Me gusta *FullMetal Alchemist, InuYasha, Tsubasa* y muchas más. Me gustaría tener amigos con los mismos gustos que yo en cuanto a anime y manga. ¡Prometo contestar todos sus cartas!

Crisantemos F-7.
Col. Loma de la Cruz.
Nicolás Romero.
Edo. Méx.
CP. 54475
E-mail: **clow_81@hotmail.com**

SUSANA RAMÍREZ MARTÍNEZ

¿Qué tal, amigos? Mi nombre es Susana y soy una gran fan del manga y el anime. Me gustan series como *Escaflowne* –sobre todo por mi adorado Van Fanel–, *Star Ocean* y mangas como *El diario de Sana* y *One Piece*. Les dejo mi mail para tener muchos amigos que gusten del anime y el manga. No importa la edad que tengan ni el género que les agrade. Mi mail, para los que gusten escribirme es:

E- mail: **sanzo_esper@yahoo.com.mx** o **fanel_kenni@hotmail.com** y **raven_schubaltz@hotmail.com**

SILVIA JAZMÍN APOLINAR JIMÉNEZ

Hola, amigos, mi nombre es Jazmín Apolinar, tengo 16 años y soy mega fan del anime. Quisiera que pusieran mis datos en **Conexión Akiba-kei** para tener muchos amigos por correo. Entre mis series favoritas están *InuYasha, FullMetal Alchemist, Evangelion, He is my master* y todas las obras de CLAMP. Me gusta dibujar, leer, escribir y sobre todo escuchar música. No importa la edad que tengan, prometo contestar todas sus cartas. Mi dirección es:

Calle Quintana Roo # 86.
Barrio San Agustín el Alto.
Del. Milpa Alta.
México DF.
CP. 12000

ISABEL ROSALES HERNÁNDEZ

Saludos a todos. Mi nombre es Isabel, tengo 19 años y vivo en el Estado de México. Me encantaría estar en **Conexión Akiba-kei** para tener muchos amigos. Entre mis series favoritas están *DNAngel, Chobits, InuYasha, X-1999, Yu-Gi-Oh!* y muchas más. Juro contestar todos los mails y cartas que me manden, además de que espero conocer a más personas amantes del anime y el manga. Mis datos son:

3a Cerrada de Jiménez Cantú.s
Lote 17, Mza 82.
Col. San Agustín Atlapulco
Cd. Nezahualcoyotl, Edo. Méx.
CP. 57850.
E- mail: **Serena858@hotmail.com**

MARÍA FRANCISCA GARCÍA RAMIRO

Hola, Angel Princess, quisiera que, por favor, pusieras mis datos en **Conexión Akiba-kei** ya que en verdad deseo tener muchísimos amigos por correo. Mi nombre es María García y tengo 17 años. Soy de Monterrey y mis series favoritas son *InuYasha, Sailor Moon, Candy Candy, Ranma 1/2* y *Dragon Ball*. Pueden escribirme a:

Arteaga 2150 Interior-6
Col. Centro.
Monterrey, Nuevo León.
CP. 64000

MENSAJE DE VERÓNICA B. ÁNGEL LEONARDO.

A mis queridas amigas de la secundaria Janet Tenorio Ortega, Estrella González y Gaby, desde hace tiempo las he estado buscando y me gustaría volver a estar en contacto con ustedes, por lo que si leen este mensaje, les dejo mi mail para que se comuniquen conmigo. Además aprovecho para decirles a todos los fans del anime y el manga que también pueden contactarse conmigo. Me gusta dibujar y ver todo tipo de anime. Mi mail es:

E- mail: **enviadadelavictoria@yahoo.com.mx** y **v_i_c_t_o_r_i@hotmail.com**

MENSAJE DE PAMELA ESTIVALIS PARA SU AMIGA IRMA.

Amiga Irma, lamento no haber contestado tu carta, pero ya te di mis rezones, espero que alguna vez contestes las cartas que te he enviado. ¿Okey, amiga?

Pamela Estivalis.

El que BUSCA encuentra

Si todavía no tienes nuestras publicaciones búscalas con nuestros franquiciatarios

DIRECTORIO DE FRANQUICIAS EDITOPOSTER S.A.

EN EL DF Y ÁREA METROPOLITANA

Zona Oriente

Asphalt Comics
Contacto: Javier
Dirección: Av. Hank González No. 120 Col. Rinconada de Aragón Multi-Plaza Aragón local No. 163
Teléfono. 26 46 26 85

Vago Comics
Contacto: Victor Ayala
Dirección: Av. Central No. 50 Center Plaza Locales 86 y 87, planta baja pasillo central Ecatepec Edo. Méx.
Teléfono: 57752625

Black Sanctuary
Contacto: Daniel A. Hernández Quiroz.
Dirección: Av. 16 de Septiembre #139A Col. Centro C.P. 54400. Nicolas Romero Edo Méx.
Teléfono: 16 60 24 85

Phoenix
Contacto: Armando o Alma
Dirección: Río Churubusco Esq. Tezontle plaza Río Local P-06
Teléfono: 5648 9332

Sakai Comics II
Contacto: Julio Chávez
Dirección: 4ta. Av. Esq. con Av. Cuauhtémoc. Mcdo. San Martín Caballero Local 80, Ciudad Neza Edo. Méx. C.P. 57210
Teléfono: 044 55 34 30 94 41

Comics Venom
Contacto: Sr. José Gpe. García Huerta
Dirección: Av. Eduardo Molina 1623 Col. El Coyol. Plaza Oriente D.F. C. P. 07420 Delegación Gustavo A. Madero
Teléfono: 57 57 03 02

Bellas Papelerías
Contacto: Minerva Verduzco
Dirección: Calle Juárez # 44 Local 12 Col. Centro, Ixtapaluca, Edo. Méx.
Teléfono: 59 83 21 86

Zona Centro

MANGA STORE
Sucursal Centro
Contacto: Lourdes Nuñez Rojas
Dirección: Eje Central Lázaro Cárdenas No. 9 Col. Centro frente a la torre Latinoamericana, local 31, 36 y 37
Teléfono: 55 21 76 34

MANGA STORE
Sucursal Galerías Plaza de las Estrellas
Contacto: Lourdes Nuñez Rojas
Dirección: Melchor Ocampo No. 193 Col. Verónica Anzures, local J - 51 Planta Alta, frente a la taquilla de Cinemex.
Teléfono: 50 83 31 97

Comics del Centro (TNT)
Contacto: Octavio, Pepe o Rafael
Dirección: Colombia No. 51 local 5-10 Col. Centro
Teléfono: 26 16 23 00

Dragon Comics
Contacto: Rogelio
Dirección: Rep. de Colombia No. 75 Local A-12 Col. Centro
Teléfono: 85 89 83 36

Konoha Gakure No Soto
Contacto: Alejandra J. Vanegas L.
Dirección: Calle Allende #18 (Barrio Sn. Fco.) Chalco Edo. Méx. C.P. 56600
Teléfono: 044 55 24 07 44 16

Venus Sexshop
Contacto: Srita. Mirsa Aldama
Dirección: Londres #161 Local 27, Plaza del Ángel. Col. Juárez C.P. 06600
Teléfono: 55 14 18 89

Rock Store
Contacto: Humberto Carro C.
Dirección: Villada #434 Col. Francisco Murgia, Toluca Edo. Méx. C.P. 50000
Teléfono: 0172 23 72 63 48

Zona Sur

Danger Comics
Contacto: Carlos Ramírez
Dirección: Bazar Pericoapa. Pasillo E, Locales 108 y 109
Teléfono: 5679-3317

Imagic Nation
Contacto: Satoru Takeda
Dirección: Av. Cuauhtémoc #462 Local 225 Col. Narvarte Del. Benito Juárez México, D.F.
Teléfono: 55 308180

SCI-FI Comic's
Contacto: Alfredo y César Ramos.
Dirección: Colima No. 365-D Esq. Salamanca Col. Roma
Teléfono: 52 08 66 33

Comicastle
Contacto: Roberto Rojas
Dirección: Av. Félix Cuevas No. 920 Loc. E y F Col.del Valle
Teléfono: 56 05 97 48

INTERIOR DE LA REPÚBLICA MEXICANA

VCrasch Comic's
Guadalajara Jalisco
Contacto: Jorge HidalgoDirección: Calle Pedro Loza No. 447 Col. Centro
Teléfono: 0133 31 26 35 29

Fusión
Puebla, puebla
Contacto: Gabriela González
Dirección: 16 Sept. No. 291 4-A Col. Chulavista
Teléfono: 0122 22 465 453

Ben & Joe's
Tehuacán, Puebla
Dirección: Calle 3 Norte No. 435 Col. Centro
Teléfono: 0123 83832448

Cybermax Comic's
Guanajuato
Sucursales Irapuato:
Contacto: José Ruiz Ramírez
Dirección: Blvd. Lázaro Cárdenas No. 405-B Col. Moderna C.P. 36690
Teléfono: (01-462) 626 28 94
Dirección 2: Guerrero #539 Zona Centro
Teléfono: (01-462) 626 26 12

Cybermax Comic's
Guanajuato
Sucursal Salamanca
Dirección: Calle Abasolo #516 Colonia Centro C.P. 36700

El Túnel de Jack & Sally
Mazatlán, Sinaloa
Contacto: Claudia M. González Galindo.
Dirección: Calle Sixto Osuna No. 124 Colonia Centro.
Teléfono: 016 699 813 987

Shiguenko Manga
Morelia, Michoacán.
Contacto: Karla Mariana Díaz.
Dirección: Calle puente de Calderón #24, Fraccionamiento libertad C.P. 58170
Teléfono: 014432-996785

Edito Hao
La Piedad, Michoacán
Contacto: Ricardo Sánchez
Dirección: Calle San Isidro #30 Col. Santa Fé C.P. 59370
Teléfono: 01352 5264968

Comic, Manga y Más
Tampico, Tamps
Contacto: Virginia Ávalos A.
Dirección: Calle 5ta. #105 Altos Local "D" Col. Los Pinos
Teléfono: 01 833 245 19 56

Comic, Manga y Más
Matamoros, Tamps.
Dirección: Calle 6ª #1003 entre Salvador Díaz Mirón y J.S. El cano Col. Euskady.

Comic, Manga y Más
Ciudad Madero, Tampico
Dirección: Sarabia #412 Oriente Col. Centro.
Teléfono: 0183 322214741

Comic, Manga y más...
Torreón, Coahuila
Contacto: Juan Manuel de la Cruz Hernández
Dirección: Juárez 988 PTE. Casi esquina Acuña C. Centro Torreón, Coahuila C.P. 27000
Teléfono: 0187174119

Koreanos Anime
Campeche, Campeche
Contacto: Andrés E. Argaes H
Dirección: Calle 53 # 55 entre 14 y 16 Col. Centro C. P. 24000 Ciudad Amurallada de San Francisco, Campeche, Campeche
Teléfono: 816 42 00

Zona Cómic
Córdoba, Veracruz
Contacto: Arturo Monlui
Dirección: Calle 2, entre Av. 5 y 7 Col. Centro
Correo Electrónico: contacto@zonacomic.com

VS Comics y Anime
Veracruz
Contacto: Carlos García G.
Dirección: Calle Cayetano Rivera No. 29 entre Leopoldo Kiel y 15 de mayo Fracc. del maestro, C.P. 91920
Teléfono: 0122 99 22 07 43

Tsubasa Shop
Mérida, Yucatán
Contacto: Ulises Meneses T.
Dirección: Av. 5 No. 465x50-6 Residencial Pensiones Mérida, Yuc. C.P. 97217
Teléfono: 0199 99870853

Genshiken
Mérida, Yucatán
Contacto: Luis Castro S.
Dirección: Calle 63 No. 242 entre 124 D y 128 Fracc. Yucalpetén C. P. 97248 Mérida, Yuc
Teléfono: 0199 99458127

Alpha Comics
Poza Rica, Veracruz
Contacto: Adrian Medina A.
Dirección: Priv. de Camelia No. 106 Col. Revolución C.P. 93390
Teléfono: 01782 8224182

Cómic, Manga y Más...
Mérida, Yucatán
Contacto: Felipe Fuentes F.
Dirección: Calle 46 por 49B y 49 C No 265 (en la esquina) Col. Francisco de Montejo C.P. 97200
Teléfono: 0199 99536572

Sakuragaoka
Mérida, Yucatán
Contacto: David Castillo
Dirección: Calle 58 entre 61 y 63 Plaza de la 58 Loc. 161 y 162, 54 y 55 Col. Centro
Teléfono: 01998 987 3425

Alday Comics
Cancún, Q. Roo
Contacto: Sra. Martha
Dirección: Av. Nader #16 Local 2 Edif Génesis. Lote 35 Manzana 7, Supermanzana 2A Municipio de Benito Juárez C. P. 77500

Zona
Contacto: Araceli Gerrero
Dirección: Región 76 Mza. 4 Lte. 8 #102 Cancún, Q. Roo C. P. 77527
Teléfono: (01998) 843 0790

Anyme Dragon
San Luis Potosí, S.L.P.
Contacto: Ana Velia González
Dirección: Calle Rivas Guillén No. 135 Col. Moderna C.P. 78233 San Luis Potosí
Teléfono: 0144 48126660

Mundo Joven
Querétaro, Qro.
Contacto: Ing. Alfredo de B.
Dirección: Av. Tecnológico 58 Local 102 Col. Centro.
Teléfono: 01422 2168097

Monterrey Comic's Cards
Monterrey, Nvo. León
Contacto: Carlos Gutiérrez O.
Dirección: Escobedo 928 Sur Local A-23, Patio Santa Rosa Col. Centro. C.P. 64140
Teléfono: 01818 3448622 y 01818 3452810

Bizarro Comic's
Monterrey, Nvo. León
Contacto: Miguel A. Villanueva
Dirección: Tula 816 Col. Unidad Modelo Monterrey N.L. C.P. 64140
Teléfono: 018183228549

Cómic, Manga y Más...
Monterrey, Nuevo Leon.
Contacto: Juan Manuel Beltrán Galindo
Dirección: Calle Orquídea No. 650, Col. Residencial Santo Domingo Segundo Sector San Nicolás De los Garza, N.L. C.P. 66448
Teléfono: 01818 3822388
Cel. 0448181683543

The Comics Source Puebla
Puebla, Puebla
Contacto: Srita. Santa Esmeralda Zúñiga
Dirección: 5 pte. 525 Puerta B Col. Centro C.P. 72000
Teléfono: 01222-2462877

Hayashibara Comics
Puebla, Puebla
Contacto: Armando Phoenix.
Dirección: Plaza los Mascarones, 2 Oriente No 207 interior 2 y 3 Colonia Centro.

Cómic, Manga y Más...
Dolores Hidalgo, Guanajuato.
Contacto: René Hernández
Dirección: Jaimes Rivera del Río # 80 Col. Centro C.P. 37800
Teléfono: 01418 1822158

CENTROAMÉRICA

Pósters y Revistas Sagitario
Guatemala, Guatemala
Contacto: Francisco Valenzuela Sánchez
Dirección: 5ta. Avenida 13-17 Zona 1 Col. Centro
Teléfono: 00 502 223 279 94

BUZ

Hola a todos los manga fanáticos y fieles seguidores de nuestra revista. Queremos agradecerles todas las cartas que nos dejaron en la pasada convención T.N.T. en el WTC. (La cual estuvo de PO.K.). ¡GOJI! (Bueno... ya que estábamos con abreviaciones, je) Jumn. Mejor...

¡COOOMENZAMOS!

Le mandamos saludos a nuestro amigo **Juan Pablo** –alias Kyo–, quien nos felicita por nuestros 150 números publicados. (Pujando pero llegamos, uf). Como si tú hubieras hecho mucho, dragón. Él nos pide que hablemos más de sus series favoritas, entre ellas *¡Oh, mi diosa!* (Pues si es para hablar de las bellas Urd y Belldandy, encantado). Sangrón. Ejem, amigo Juan Pablo, muchas gracias por el lindo dibujo que mandaste, en el cual me dibujas con el atuendo de Belldandy. (Aunque te hubieras visto mejor con los bikinis que usa Urd). ¡ZOCK! (Auch, ¿no ves que Juan dice que ya no me des tantos golpes?). Pues entonces deja de decir tantas tonterías. Por último, amigo Juan Pablo, sobre tu duda, lamento decirte que no hay un Club de Angel Princess. (Pero si el cuate quiere entre él y yo lo fundamos). Tú cállate, metiche o le tomo la palabra a Juan y te vendo como me lo pidió. (Gulp, mejor ahí muere). Ji, chao, amigo Juan Pablo y gracias por escribir.

Juan Pablo Gálvez Luna.
México, DF.

Verónica Daniela también dejó su carta en nuestro stand de la T.N.T. (Al cual parece que siempre confunden con el Servicio Postal). ZOCK. (¡Ay!). Como decía, Verónica nos felicita y también nos pide que esta vez sí publiquemos su carta. (¿Ya ves...? Primero las felicitaciones

ÓN

y después ¡duro con las peticiones!) Como que ya extrañas el bozal, ¿verdad? (Re-gulp.) Amiga Vero, gracias por tu linda carta con imágenes de *Sakura Card Captor*. (La cual, recuerda, que "Verito" me regaló, ¿eh?). Ya lo sé, payaso. Amiga Verónica, trataremos de hablar más de tus series favoritas: *Yu Yu Hakusho, Historias de Fantasmas* y de series yaoi como *Gravitation*. (¿Otra vez quieren que hablemos de esos jo...?) ¡Goji! (Jóvenes de gustos "raros", juar). Te voy a matar, payaso. Ejemn, por último, gracias por tus felicitaciones y esperamos seguir en tu gusto por mucho tiempo. Sayonara, amiga Verónica.
Verónica Daniela Barajas.

Le mando un saludo a nuestra amiga **Roronoa Minamino**, alias Roronoa Zoro y Kurama que se puso en honor de sus queridos. (Se hubiera escogido galanes con nombres menos "gachos", ¿no?). Si tú lo dices, Godofredo. (Grrr). Je, nuestra amiga vino desde Celaya, Gto., sólo para asistir a la T.N.T. (Y llenarse los pulmones de "refrescante" smog, ¿no?). Payaso. Ejemn, amiga Roronoa gracias por tu felicitación por nuestro número 150, es cierto lo que dices, ya estamos "viejos", sobre todo Goji. (¡Oye!). Ji. Roronoa, trataremos de hablar mas de *Yu Yu Hakusho* como lo pides y también trataremos de seguir hablando sobre series yaoi, pues somos muchas las fans de este género. (Y muchos los "machines" que lo odiamos) ¡Tú cállate! Por último, amiga, gracias por tu lindo dibujo para la Galería, pronto verás tus datos en Conexión Akiba-kei como lo pides. Bye, amiga Roronoa.
Roronoa Minamino.
Celaya, Guanajuato.

Nuestra amiga **Ericka Mariana** –alias Amaki– de 16 años, dice que... (¿Que quiere conocer a un lindo dragoncito morado?). ZOCK. (Auch). Ejemn, como iba diciendo, ella nos felicita por nuestra labor, ya que gracias a nosotros ha conocido muchas series como *Fruits Basket, Gravitation* y *Sakura Card Captor*. (Bueno... se ve que al menos la chava tiene buen gusto). Payaso. Ejemn. Amiga Amaki, me alegra que te gusten nuestras sección de Buzón, aunque, como dices, Goji a veces se pasa de cínico y pervertido. (Oye... no me echen tantos "piropos"). Ji. Amiga Amaki, te prometo que seguiremos hablando de tus series favoritas. También quiero agradecerte los padres dibujos que mandaste para la Galería... (Sobre todo en el que me dibuja abrazado por Sakurita. ¡Ay, es un sueño hecho realidad!). No exageres, Godofredo. Sayonara, querida Ericka y sigue en contacto.
Ericka Mariana Gómez.
México, DF.

Le mando un gran beso a mi amiga **Ivy Briefs**. (Oye, recuerda que yo soy el encargado de dar los besos a las chicas lindas). Y yo soy la encargada de darle "cocos" a los dragones aprovechados. (Gulp). Ella nos felicita porque le ha gustado la evolución que hemos tenido número a número. (Sobre todo tú, Angel) ¿En serio? (Ajá, sólo mira cómo a "evolucionado" tu cuerpazo y tus...). ZOCK. (Auch). Ejemn, amiga Ivy, muchas gracias por tu apoyo. (Aunque también puedes darnos dibujitos de chavas). Pervertido. Querida Ivy, gracias por tener la confianza de confiarnos tus problemas, la verdad, a veces la vida suele ser muy dura, pero está en cada persona sacar provecho de las situaciones por las que atraviesa, or adversas que sean, y seguir adelante, por ti y por los que te quieren. (Incluyendo a este dragoncito morado). Payaso. Chao, querida Ivy, pronto pondremos tu mensaje en Conexión Akiba-kei, ¿okey?
Ivy Briefs.
México, DF.

Mi amiga **Vianet Julián** de 21 años, se alegra de que hayamos llegado a los 150 números. (¿Llegamos? Más bien sobrevivimos, ¿no?). ZOCK. (Ay, yayay). A nuestra amiga le gustan series como *X-1999, Evangelion, FullMetal Alchemist* y *Card Captor Sakura* (¡Oh yeah! Si ya decía yo que teníamos lectores con buen gusto). Ya cállate, tonto. Ejemn, amiga Vianet, pronto pondremos tus datos, como lo pides, para que aparezcas en Conexión Akiba-kei, y esperamos pronto volver a hablar de tu grupo favorito *L´arc-en-ciel* y sobre todo del guapo Hyde. (¿Guapo? Eso es cuestión de enfoques ¿no?) ¿Quiéres que mejore tu visión a golpes? (Gulp). Querida Vianet, de tu parte mando saludos a tus mejores amigas Vanessa, Elo y Belén. (Oye chava. ¿Y a ti y a tus amigas no les interesa tenerme en su grupo para que hagamos el "cuarteto"?). ZOPAS. (¡Ay!). Ejemn. Hasta pronto amiga Vianet y gracias por tus felicitaciones.
Vianet Julián González.
México, DF.

Alejandra Olivera, de 15 años, se declara una súperfan del anime, en especial del género yaoi. (Uf, espero que pronto vuelva al buen camino). Y lo dice el fanático número uno del yuri. (Gulp). Ella, además, se declara fan del animes donde salen chicos guapos y de *Digimon*. (Uf, vamos de mal en peor. ZOCK. (Ay, ¿Qué ya no puedo opinar?) Jumn. Amiga Alejandra, gracias por tu lindo dibujo de Yamato Ishida de *Digimon*. (Mejor del que de uno de esos monstruos chafas) ¡Goji! Ejemn Querida Alejandra esperamos pronto hacer otro especial de galanes como lo pides. (¿Otro? Ah, pero qué necias). Tú cállate, metiche. Por último, Ale, mandamos saludos de tu parte a tu novio Fernando, como lo pediste. (¿Así que ya tiene novio la niña? ¿Y no le interesa cambiarlo por un lindo dragoncito?) ¿O sea que yo me quedo con el novio de Ale y ella con mi mascota? (Gulp, sólo bromeaba). Ji. Bye, bye, querida Alejandra.
Alejandra Olivera.
México, DF.

Julio Alberto Gil de 18 años comenta que nuestra revista fue la que lo motivó a interesarse en el anime. (A mí ni me culpes, cuate). Payaso, con razón Julio dice que ya te dé "matarili". (¿O sea que quiere hacer de ti una "Gojicida", juar). Ya cállate, odioso. Amigo Julio, aunque tarde, déjame felicitarte por tu cumpleaños número 18, espero pronto complacerte en tu petición de ponerme el cosplay de la chica del anime *Avengers*. (¿Y siquiera usa traje sexy?) ¡Goji! Ejemn, querido Julio, de tu parte mando saludos a tu amiga Ilse, sobre todo a Miriam, quien, dices, es el amor de tu vida. (¿Cómo? ¿Tiene una amiga linda y además una novia? ¿Que está presumiendo?) ¡Goji! (Pues que al menos presente a una, ¿no?). ZOCK, ZOPAS. (¡Auch, ya me sacaste un chichón!). Jumn. Ejemn, por último, gracias por tu dibujo para la Galería, amigo Julio. Escribe pronto. (Aunque sólo sea para presumir de tus nuevas amigas) ¡GOJI!
Julio Alberto G. Flores.
Coacalco, Edo. Méx.

Nuestro amigo **José Antonio** nos felicita por nuestros 150 números y espera que cumplamos muchos más. (Ja, ¿Y tú crees que lleguemos vivos a tantos números?). Pues tú vas a morir si sigues de payaso. (Gulp). Él comenta que espera algún día trabajar con nosotros. (¿Tantas ganas tiene de sufrir?). ZOCK. (¡Ay, mamá Godzilla!). Ejemn, amigo José, gracias por decir que una servidora es uno de tus personajes favoritos. (¿Y yo?) ¡Ah! Pues también le caes muy bien. (¿Ah, sí?). Ajá, a pesar de que piensa que eres enojón, tramposo, tarugo, mañoso, pervertido y... (Ya no me echen tantas "flores". Grrr). Ji. Querido José, te mando una gran felicitación por tu cumpleaños 17 y de tu parte mando saludos a tu hermana Montserrat, a tu primo Armando y a tus amigos David, Edwin, Ray, César, Hugo, Julio y Eduardo. (¿Son sus amigos o su regimiento!). Sangrón. Bye, amigo José Antonio.
Jose Antonio Reyes Rangel.
Naucalpan, Edo. Mex.

GALERÍA

Y como lo prometido es deuda, aquí les presentamos los dibujos restantes que nuestros amigos de la Escuela Preparatoria nos obsequiaron para ponerlos en nuestra Galeráa, para disfrute de todos ustedes.

1- UN RICO VERANO
Patsy Monserra
Grupo Antonio Caso

2- GHOST IN THE SHELL
Alvaro Trejo Martínez
Grupo Samuel Ramos

3- NAUSSICA
Juan Manuel Cornejo M.
Grupo Ricardo Flores Magón

4- MAJORA´S MASK
Alfredo Tecandi Melchor Sariñana

6-LILITH
Mario Alberto Ramírez Medina
Grupo Sor Juana Inés de la Cruz

5- ATENEA Y KANON
Mariela García Montaño
Grupo Javier Barros Sierra M.

7- GOTENKS
Armando Daniel Muñiz Barragán
Grupo Samuel Ramos

8- CHIDORI
Mariana Berenice Cornejo Merlos
Grupo José Revueltas

9- VAMOS A PASEAR
Ofelia Islas Padilla
Grupo Javier Barros Sierra

10- HOT-GIRL
Ea-Ilse Valverde
Grupo Rosario Castellanos

11- BASILISK
Paulina Isabel Pérez Gómez

GO, GADGET'S GO!

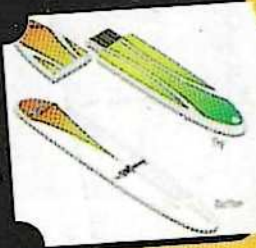
TODO LO QUE PODEMOS CONECTAR A NUESTRA COMPUTADORA

MIKAMI YA HAY UN DETECTOR DE FANTASMAS POR USB.

Así es, mi querida caza fantasmas Mikami. Si tienes más trabajo de lo acostumbrado o descubres que la chamba ha bajado, no es por pejelandia, el problema es que ya existe un detector portátil de poltergeist casero. Su creador asegura que funciona con una multitud de sensores que analizan desde el ciclo lunar, el estado de tu piel y lo que la rodea; es más, detecta hasta a la suegra, pues con sus lucecitas podrás saber dónde está el fantasma y a dónde se dirige.

¡A SURFEAR FIESTEROS!

Al adorado Slurm Mckensi, estos pen-drives simulan una tabla de surf como la que este gusano fiestero utiliza para presentar la bebida de moda, con colores y dibujos bastante monos. Además, la capacidad de almacenamiento es de 1Gb de capacidad y cuestan sólo 350 pesos o 33 dólares. Tiene mucha capacidad, además no creo que en cuestiones de escuela ocupemos más de eso, incluso con los videos del último videojuego o anime, o las imágenes de nuestro personaje preferido.



EL HORRIBLE ESPÁRRAGO...USB

Esto va más allá de mi imaginación. Si en tu trabajo no te dejan pasar nada, recurre a esta última opción: pon un espárrago y mezcla este ingenioso invento, así podrás meterlo de contrabando. Los pequeños inconvenientes de tu espárrago USB son: A) Que se vera rarísimo conectado a tu CPU, y B) Que si lo dejas cerca de la cocina tal vez lo tire tu mamá o lo hierva junto con los otros espárragos, y adiosín a tu novedoso invento, así que por muy

¡QUE LE CORTEN LA CABEZA!

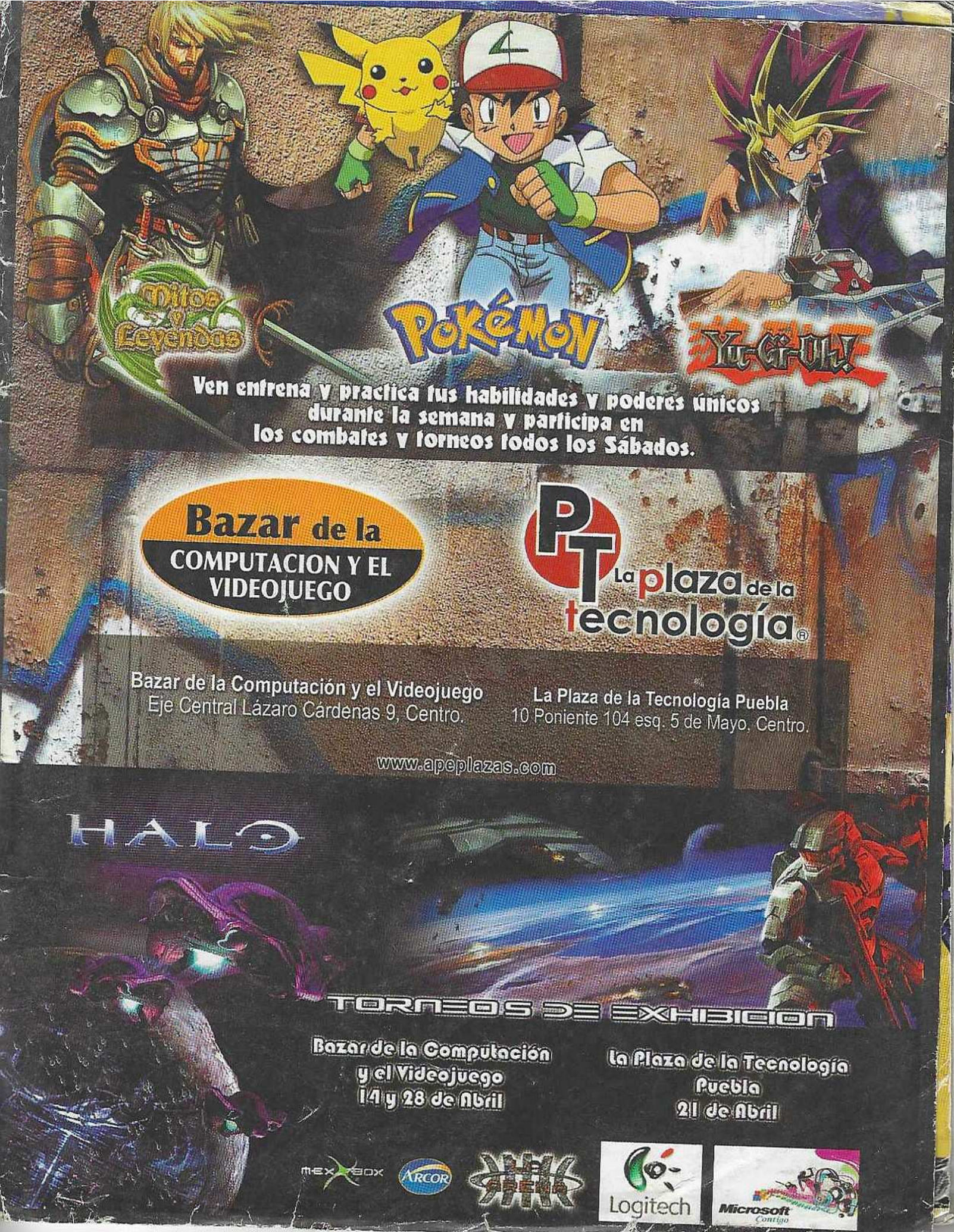
Hay veces que podemos ver a nuestras hermanas o primas desprender cruelmente la cabeza a las Barbies, así también podemos disfrutar el espectáculo de decapitación de un oso de peluche, pero ahora vemos a estos últimos de otra manera, pues traen ya un USB incluidos, así que si te hacen burla de que traes un oso, arráncale la cabeza y muéstrales la última animación ecchi del momento, o si eres chava, muéstrales a los galanes más cotizados directamente de tu Barbie.

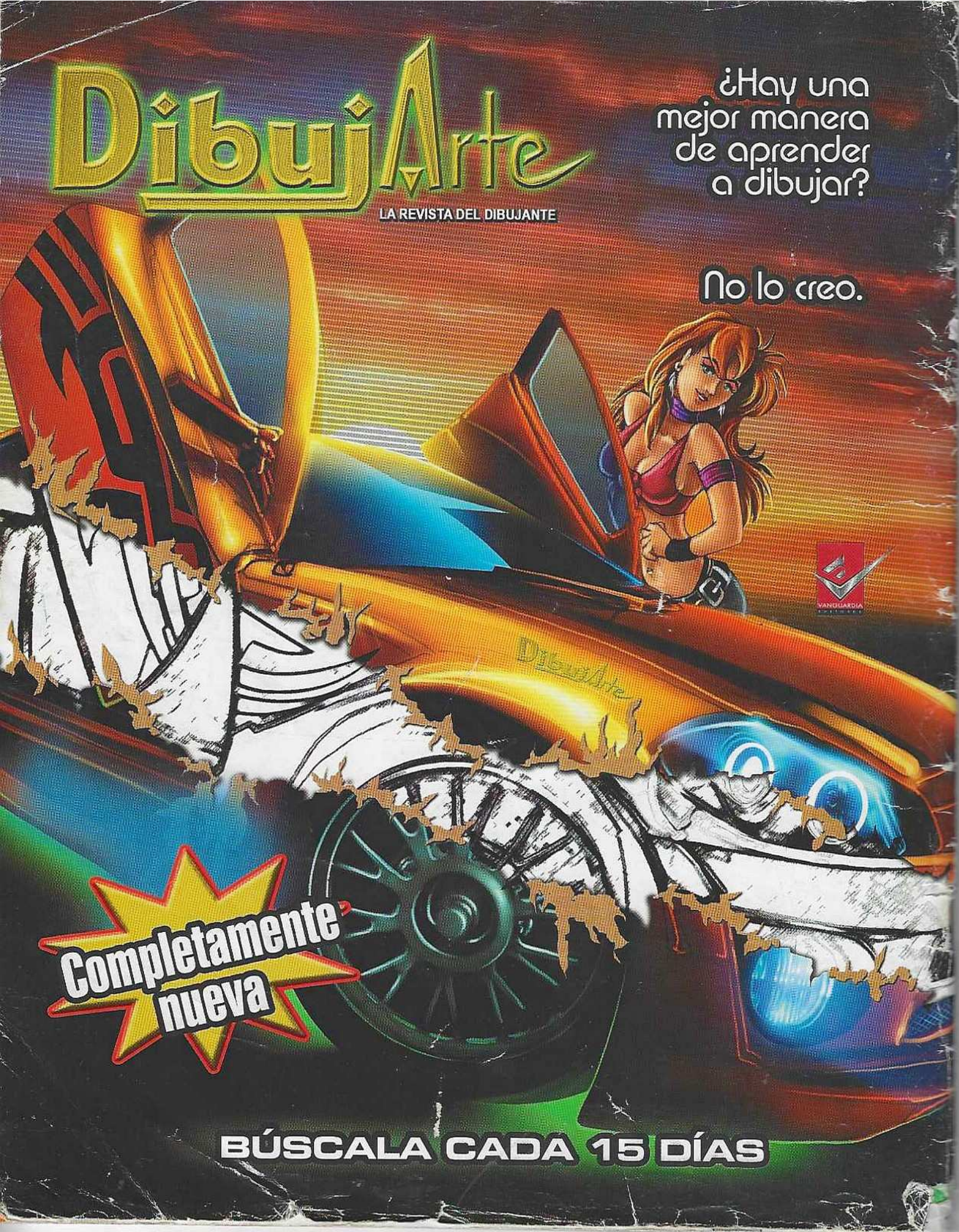
ESTO SÍ ES UNA MEMORIA.

Haber si a Bender le cambian ya la memoria, existen en la actualidad memorias de más de 144kb, que es lo que abarca su Disquete, pero hemos llegado a tal ociosidad y ostentación que existe en la actualidad el precioso USB de ¡64GB! Habrase visto semejante barbaridad, por la módica cantidad de $ 5000 pesos tenemos la novedosa memoria Godzilla.

A LUCIR LAS PULSERAS, MI QUERIDA LINA.

Ya basta, deja las gemas de sangre de demonio a un lado, mi querida Lina Inverse, te las cambio por esta poderosísimas y novedosas pulseras con un dispositivo USB integrado. Llegan a almacenar hasta 256 MB de memoria (c/u), puedes traer los datos de cada arma de luz, los hechizos más utilizados para un cazador de ladrones, obras como *El Señor de los anillos* y el *Necronomicon* para poderte fregar al Xellos. ¿Qué dices Lina? Magia, ¿¡para qué¡?... Espera, no es justo...


Mitos y Leyendas
POKÉMON
Yu-Gi-Oh!
Ven entrena y practica tus habilidades y poderes únicos
durante la semana y participa en
los combates y torneos todos los Sábados.
Bazar de la
COMPUTACION Y EL
VIDEOJUEGO
PT La plaza de la tecnología®
Bazar de la Computación y el Videojuego
Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Centro.
La Plaza de la Tecnología Puebla
10 Poniente 104 esq. 5 de Mayo, Centro.
www.apeplazas.com
HALO
TORNEOS DE EXHIBICION
Bazar de la Computación
y el Videojuego
14 y 28 de Abril
la Plaza de la Tecnología
Puebla
21 de Abril
MEXBOX
ARCOR
Logitech
Microsoft
Contigo


DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE
¿Hay una mejor manera de aprender a dibujar?
No lo creo.
VANGUARDIA
Completamente nueva
BÚSCALA CADA 15 DÍAS